

PEŁNA WERSJA GRY
DEEP SKY DERELICTS PL

NR 07/2020 (309)
OD 02.06.2020 DO 29.06.2020
CENA: 10,99 zł W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122
ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ.
KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 27 LIPCA 2020.

CD-ACTION®



ZAPOWIEDZI ASSASSIN'S CREED VALHALLA,
TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2, F1 2020
RECENZJE XCOM: CHIMERA SQUAD, MANEATER,
LEGENDS OF RUNETERRA, SNOWRUNNER
PUBLICYSTYKA GORZKI SMAK ZWYCIĘSTWA



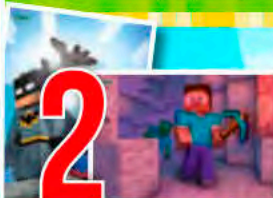
NOWOŚĆ

NAJLEPSZY MAGAZYN DLA FANÓW MINECRAFTA!

MINECRAFT

23

WYDANIE NUMER 3/2020



2

SUPERPLAKATY

KONKURS

**WYGRAJ SŁUCHAWKI
I KSIĄŻKĘ!**

WYPOCZYNEK

**JAK NIE NUDZIĆ
SIĘ W DOMU?**

ZOSTAŃ BOHATEREM

TOP 10

**NAJLEPSZE
STRUKTURY**

WYTEŻ UMYSŁ

**ZAMIGŁÓWKI
I ZAGADKI**



SKÓRKI

**Możesz
być
super!**



KONSTRUKCJE

**Piękne
dzieła
graczy**



KOMIKS

**Minek,
Minka
i epidemia**

CENA: 7,99 zł w tym 8% VAT
ISSN 2543-6058
INDEX 41638X

CZASOPISMO DLA FANÓW
MINECRAFTA
KOPALNIA ZABAWY I HUMORU



DZIĘKUJEMY!

Była wiosna 2011 roku, kiedy to odebrałem telefon podczas maratonu przedpremierowego ogrywania

Wiedźmina 2 w siedzibie CDP Red. W takich okolicznościach dowiedziałem się, że zostanę etatowym redaktorem CD-Action. Jedyne, co mi wówczas umknęło w euforii, a o czym przekonałem się przez dziewięć lat fantastycznej przygody zorientowanej wokół pasji do gier, to to, że tym samym stanę się rąbkiem kilkupokoleniowego już dziedzictwa, jakim zdążyła się stać marka CD-Action. Bo jednym faktem jest to, że pismo – od ponad 24 lat już „schodzące na psy” – wbrew wszelkim prawom rynku i fizyki okazało się jednostką niezatapialną na burzliwych wodach prasy drukowanej. Ważniejsze niemniej okazało się to, jaki wpływ wywarło przez lata na Was, Czytelnikach, którzy wraz z nim budzili w sobie pasję do gier, wkraczali w dorosłość, a wreszcie odchowywali osobiście wycraftowane młode istoty.

Dlatego też trudno mi powiedzieć, że historia momentu, w którym Wydawnictwo zdecydowało się podziękować redakcji za współpracę, jest mniej romantyczna niż ta przytoczona we wstępie. Dostaliśmy od Was przy tej okazji niezwykle wiele wyrazów miłości i słów otuchy (patrz: AR w tym numerze). Wspomnień ciepłych, podnoszących na duchu. Czytając Was, poczulimy się doprawdy wielcy i za to chcemy Wam ze wszystkich naszych serc podziękować. Piszę to w dniu wysyłki tego numeru do druku, więc kiedy to czytacie, prawdopodobnie wicie już więcej o przyszłości CD-Action niż my teraz, czego Wam zazdroścę. Ale przecież komu innemu się to należy, jak nie Wam? :)

Michał Kuszewski

SPISTREŚCI

GRY

Newsy 004

W PRODUKCJI

Assassin's Creed Valhalla 008
The Dark Pictures: Little Hope 012
Minimal Affect 013
Tony Hawk's Pro Skater 1+2 014
Mortal Shell 016
Kerbal Space Program 2 017
Paper Mario: The Origami King 018
Against the Storm 020

JUŻ GRALIŚMY

Arboria 021
Port Royale 4 022
F1 2020 024
Knock on the Coffin Lid 026
Endzone – A World Apart 027
Industries of Titan 028
Old World 030

RECENZJE

GameWalker 032
XCOM: Chimera Squad 038
Maneater 044
Legends of Runeterra 048
Help Will Come Tomorrow 050
SnowRunner 052
Venineth 055
Deep Rock Galactic 056
Follia: Dear Father 058
Someday You'll Return 060
Cloudpunk 063
The Shattering 064
Moving Out 066
Predator: Hunting Grounds 068
Obey Me 070
Dungeon of the Endless 073
Streets of Rage 4 074
The Wonderful 101: Remastered 077
Pirates Outlaws 078

PUBLICYSTYKA

Gorzki smak zwycięstwa 080
CDP is down! 086
Piekło nie musi być nudne 088
Coś jest na Rzecz 090
Tom Nook... – felieton 093
Jak upadają legendy – felieton 094
Muzeum Techniki: Diaskop 096
Ten mały i ten miękki 098
Magazyn Kulturalny 100
Szpile 121

TECHNOLOGIE

Newsy sprzętowe 106
Platforma testowa CD-Action 114

TESTY

Pad Astro Gaming C40 TR 107
Pad Thrustmaster eSwap 107
Słuchawki Corsair Virtuoso 108
RGB Wireless 108
Zestaw Astro Gaming A40 108
+ Mixamp PRO TR 108
Mikrofon Trust GXT244 Buzz 109
Karta dźwiękowa 109
Creative SoundBlasterX AE-5 Plus 109
Smartfon Oppo Reno3 Pro 110
Mysz Razer Viper Mini 110
Kamera Logitech StreamCam 110
Monitor LG 27GN750 111
Zestaw VR HTC Vive Cosmos Elite 111
Procesory Intel Core i9-20900K 112
i Core i5-10600K 112

INNE

Na Luzie 104
Action Redaction 116
Loot 120
Zdrapka z kodem 122

INDEKS GIER

Against the Storm 020
Arboria 021
Assassin's Creed Valhalla 008
Cloudpunk 063
The Dark Pictures: Little Hope 012
Deep Rock Galactic 056
Dungeon of the Endless 073
Endzone – A World Apart 027
F1 2020 024
Follia: Dear Father 058
Help Will Come Tomorrow 050

Industries of Titan 028
Kerbal Space Program 2 017
Knock on the Coffin Lid 026
Legends of Runeterra 048
Maneater 044
Minimal Affect 013
Mortal Shell 016
Moving Out 066
Obey Me 070
Old World 030
Paper Mario: The Origami King 018

Pirates Outlaws 078
Port Royale 4 022
Predator: Hunting Grounds 068
The Shattering 064
SnowRunner 052
Someday You'll Return 060
Streets of Rage 4 074
Tony Hawk's Pro Skater 1+2 014
Venineth 055
The Wonderful 101: Remastered 077
XCOM: Chimera Squad 038

GRAFIKA NA MIARĘ NOWEJ GENERACJI

■ Przeciera oczy ze zdumienia: **Witold**

Następna generacja jest już tuż za rogiem, ale Sony i Microsoft wciąż zwlekają z pokazem możliwości swoich nowych urządzeń. Techniczne wywody na temat przełomowych dysków SSD zwykłym graczom mówią niewiele, zwłaszcza gdy brakuje namacalnych dowodów obiecywanej rewolucji. Na szczęście z ratunkiem gigantom przyszedł Epic.

Firma Tima Sweeneya opublikowała w połowie maja pierwsze demo Unreal Engine 5. Co ważne, generowane w czasie rzeczywistym na PS5 – tym samym po raz pierwszy zobaczyliśmy, jaką mocą faktycznie dysponuje konsola Sony (a pośrednio także Xbox Series X, ponieważ Epic szybko zaznaczył, że i na tym sprzęcie silnik sprawdzi się równie dobrze). Nie da się ukryć, jest na co czekać.

Fiat lux

Nazwa demo – „Lumen in the Land of Nanite” – nie jest zresztą przypadkowa. Podczas prezentacji skupiono się bowiem na dwóch nowych technologiach, które zadebiutują wraz z UE5: Lumen oraz Nanite. Ta pierwsza, jak sugeruje nazwa, odpowiada za dynamiczne globalne oświetlenie. **Jej zastosowanie pozwoli światłu w grze zachowywać się o wiele naturalniej** – dzięki temu będzie w stanie w locie reagować na wszelkie zmiany w scenie, także te bezpośrednio dotyczące jego źródeł. System umożliwia generowanie odbłasków na żywo nawet w najmniejszych obiektach (za przykład służyła tu sterta metalowych naczyń reagujących na latarkę). Radzi sobie także ze zmieniającą się geometrią scen (na prezentacji zobaczyliśmy promienie słońca wpadające do pomieszczenia

po tym, jak zerwał się fragment sufitu), adaptując się w czasie rzeczywistym do zmieniających się warunków. Twórcy chwalą się też, że Lumen działa zarówno w skali kilometrów, jak i milimetrów. Pozwoli to wyeliminować produkcję mapy oświetlenia, a co za tym idzie, przyspieszyć proces tworzenia gier.

Nanite z kolei to system odpowiadający za „geometrię mikrowielkośćową”. Pod tym groźnym terminem kryje się możliwość operowania przez silnik na wielokątach (czyli

objektach, z których składają się trójwymiarowe modele) wielkości nawet pojedynczych pikseli. **Najważniejszą tego konsekwencją jest możliwość umieszczenia w grze dowolnie skomplikowanej bryły** – od efektów pracy w programach graficznych po fotogrametryczne skany – bez dodatkowych nakładów. Jak mówi sam Epic – *modele filmowej jakości zawierające setki milionów lub miliardów wielokątów mogą być importowane bezpośrednio do Unreal Engine – i wszystko po prostu działa*. Technologia ta jest bowiem w stanie skalować na bieżąco złożoność obiektów, bez zauważalnych dla odbiorców zmian jakości. Dla twórców jest to świetna wiadomość, ponieważ przy korzystaniu z UE5 nie będą musieli się przejmować np. tworzeniem dodatkowych modeli o niższej jakości, które są podmieniane na bardziej szczegółowe, gdy zbliża się do nich gracz. Dla nas oznacza to zaś ładniejsze i bardziej szczegółowe obiekty w grach.

Piękno w zasięgu ręki

Epic podczas prezentacji pochwalił się także kilkoma innymi nowinkami – m.in. dynamicznie dostosowującą się do warunków animacją postaci czy systemem pozwalają-

cym oddać brzmiący naturalnie dźwięk przestrzenny – ale uwagę branży szybko przykuła kwestia wydajności. Na PlayStation 5 demo działało bowiem w 30 klatkach na sekundę, a już kilka dni później przedstawiciele chińskiego oddziału firmy wspomnieli mimochodem, że ten sam fragment na developerskim laptopie (potężnym, bo potężnym) mógł pochwalić się wynikiem 40 fps-ów. Tim Sweeney starał się co prawda bagatelizować sprawę, lecz w świat poszedł prosty przekaz: nowe konsole nie będą tak mocne, jak na to liczyliśmy.

Paradoksalnie jednak świadczyć to może nie o słabości PS5, tylko wszechstronności Unreal Engine 5. Silnik Epica działać ma na wszystkich obecnych platformach i nie jest – jak przyznali twórcy – jeszcze przystosowany do specyficznej konfiguracji „piątki”, przez co nie korzysta w pełni z jej potencjału. W przyszłości ma się to zmienić – nowa wersja engine’u zadebiutuje dopiero w 2021, więc czasu na to nie zabraknie. Na szczęście przeniesienie na nią projektów z UE4 nie sprawi problemów – jedną z pierwszych gier, które doczekają się takiego transferu, będzie zresztą Fortnite (w połowie bieżącego roku). [CDA]

33

miliony – tyle wielokątów liczy posąg oglądany w jednej scenie przez bohaterkę. Chwilę później wchodzi ona do sali, w której znajduje się 500 takich rzeźb, co daje ponad 16 miliardów wielokątów – Kratos z ostatniego God of War miał ich zaś... 80 tysięcy.

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ



magazyn
z płytą
DVD



WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**
PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE



Cyberpenis 2077

PC PS4 XBO Agencja ESRB przyznała Cyberpunkowi 2077 ograniczenie wiekowe „M” (tylko dla dorosłych), wyszczególniając m.in. quest, z „wbijaniem jej gwoździ w dłoń i stopy”, ale także opcje personalizacji „biustu, pośladków i genitaliów”, w tym „genitaliów w różnych kombinacjach”. Conan się chowa?

www.cyberpunk.net



Mafia: Trilogy

PC PS4 XBO W maju na fanów Mafii spadła bomba, gdy okazało się, że developerzy Mafii III (Hangar 13) przygotowali dla nich niespodziankę w postaci odświeżonych edycji wszystkich trzech gier. Już teraz zagrać można w dwie ostatnie Edycje ostateczne, a remaster „jedyński” trafi do graczy w sierpniu.

www.2k.com

Galeria



Witchbrook

BIZ Chucklefish wydało Stardew Valley, po czym silnie się zainspirowało – do tego stopnia, że gdybyśmy byli Erikiem Barone’em, czyli twórcą hitowego symulatora farmy, nieźle byśmy się wkurzyli. Przynajmniej jeszcze ze trzy lata temu – od tego czasu pełen magii i czarodziejstwa Hog... znaczy się Witchbrook zmienił perspektywę na izometryczną, nabrał pikselowych rumieńców i aż się prosił, żeby opublikować w CDA kilka grafik. Nie mieliśmy wyjścia. Gdybyśmy tylko znali jakiegokolwiek szczegóły...

www.witchbrook.com

The Medium

PC XBX Nowy, zapowiedziany na początku maja horror Bloober Team (ekipy znanej z Layers of Fear, Observera, Blair Witch) wizualnie faktycznie prezentuje się o klasę wyżej niż poprzednie produkcje studia, ale jak na zwiastun next-genowej gry, wciąż wygląda on raczej niezbyt okazale. Główną bohaterką będzie potrafiąca podróżować pomiędzy wymiarami medium, Marianne, próbująca zapobiec morderstwu dziecka. Akcja będzie toczyć się w Krakowie, muzykę współtworzy kompozytor znany ze ścieżek dźwiękowych serii Silent Hill, Akira Yamaoka, a twarzą postaciom użyczą m.in. Weronika Rosati i Marcin Dorociński. Nadchodzący tytuł ma bazować na przekakiwaniu między światem rzeczywistym i duchowym, stąd dwa soundtracki i... dwie renderowane jednocześnie mapy, czego ponoć nie dałaby rady uciągnąć obecna generacja sprzętu. Premiera gry pod koniec roku.

themediumgame.com

39 600

dolarów zgodziło się zapłacić G2A twórcom Factorio z Wube Software zgodnie z wcześniejszą obietnicą: udowodnijcie nam sprzedaż nielegalnych kluczy, a zapłacimy wam dziesięć razy tyle, ile straciliście na chargebackach. Studio z Pragi przekonało rzeszowską firmę, że straciło ok. 6,6 tysiąca dolarów podczas oddawania klientom pieniędzy oraz dezaktywowania kluczy kupionych za kradzione karty kredytowe – z 321 nielegalnych kodów aż 198 sprzedano za pomocą rzeczony giełdy między marcem a czerwcem 2016. I choć akcja z dziesięciokrotnością już się skończyła, G2A obiecuje rekompensować twórcom 100% opłat za zwroty, jeśli tylko udowodni się firmie, że kody są nielegalne.

www.g2a.com

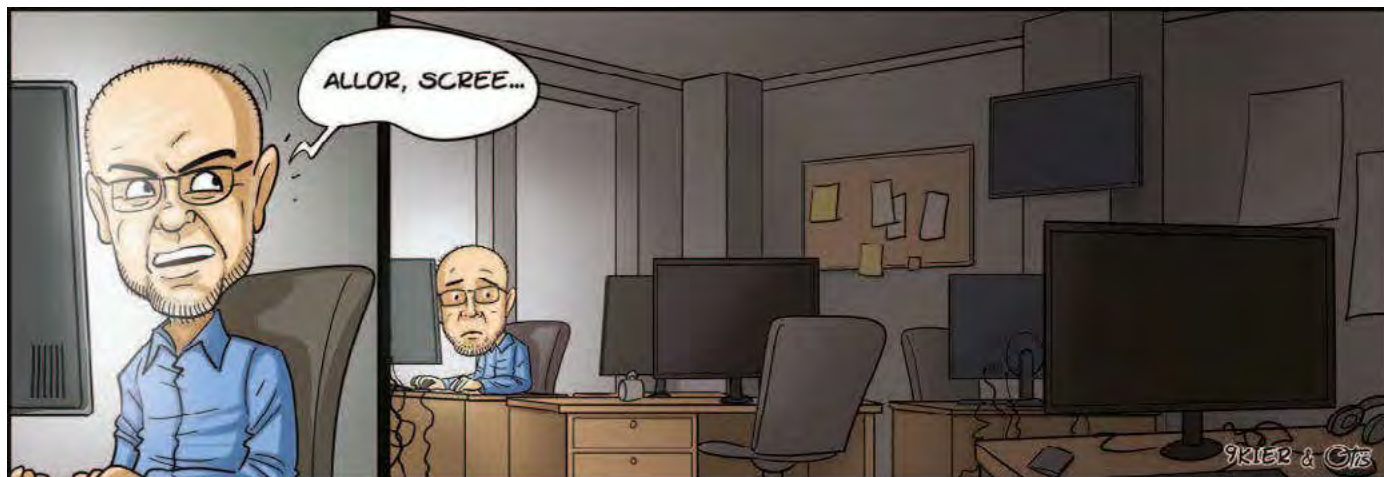


Lord of the Rings: Gollum

PS5 XBX Osadzona w Śródziemiu skradanka z elementami akcji i Gollumem w roli głównej doczekała się pierwszych screenshotów. Jak na produkcję przygotowywaną wyłącznie na next-genowe konsole, wygląda dość biednie. Łysiejący, spaczony przez pierścionki Sméagol dość dobrze oddaje reakcje redakcji na pierwsze grafiki, choć mamy nadzieję, że da się coś ugrać lepszym oświetleniem, a całość nadrobi rozgrywką. Produkcja powstaje w stajni Daedalic i zadebiutuje w przyszłym roku.

www.daedalic.com

CO TO BĘDZIE? CO TO BĘDZIE?



✓ JUŻ WKRÓTCE



Valorant

PC Counter-Watch, czyli pierwszy FPS Riotu. Strzał w...?

02.06



Command & Conquer Remastered Collection

PC Redakcyjni dziadkowie nie posiadają się z radości.

05.06



The Last of Us Part 2

PS4 „Jedynka” nie potrzebowała kontynuacji, ale i tak sprawdzimy.

19.06

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

CZERWIEC

02 Liberated (przygodowa)	NS
02 Valorant (FPS)	PC
03 Awesome Pea 2 (platformowa)	XBO, NS
04 Tour de France 2020 (sportowa)	PS4, XBO
05 Clubhouse Games: 51 Worldwide... (minigierki)	NS
05 Command & Conquer Remastered... (RTS)	PC
05 Outer Worlds (RPG)	NS
09 Europa Universalis IV: Emperor (strategiczna)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

09 The Elder Scrolls Online: Greymoor (MMORPG)	PS4, XBO
11 Ancestors Legacy (RTS)	NS
11 Evan's Remains (platformowa/logiczna)	PC, PS4, XBO, NS
16 Desperados III (taktyczna)	PC, PS4, XBO
16 Disintegration (FPS/RTS)	PC, PS4, XBO
18 Waking (akcja/przygodowa)	PC, XBO
19 Burnout Paradise Remastered (wyścigi)	NS
19 Railway Empire (tycoon)	NS
19 The Last of Us Part 2 (akcja)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

19 Ys: Memories of Celceta (akcja/RPG)	PS4
23 Assetto Corsa Competizione (wyścigi)	PS4, XBO
23 SpongeBob SquarePants: Battle... (platformowa)	PC, PS4, XBO, NS
24 Ninjala (akcja)	NS
25 Brigandine: The Legend... (strategiczna/taktyczna)	NS
25 Hunting Simulator 2 (FPS)	XBO
25 Mr. Driller DrillLand (logiczna)	NS
30 No Straight Roads (rytmiczna/akcja)	PC, PS4, XBO
30 The Legend of Heroes: Trails of... (RPG)	NS

Dział Info przygotował: Sier. anki, Witold

REKLAMA

REKLAMA



Durszlak.pl - gotuj z nami!

Proste i tanie przepisy, zaskakujące połączenia,
niewyczerpane źródło inspiracji!

Ponad 1 000 000 przepisów z ponad 6500 blogów kulinarnych.

► PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
► DATA WYDANIA: KONIEC 2020
► MULTI: BRAK

WIKINGOWIE • ASASYNI • RPG AKCJI

► Dialog międzykulturowy okiem Ubisoftu.



ASSASSIN'S CREED VALHALLA

■ Zapłata warkoczyki na brodzie: **Witold**

Wikingowie!!! – dobiegło z gardeł fanów, gdy Ubisoft zaprezentował światu Valhallę. Po raz pierwszy w historii nie było jednak w tym okrzyku ni krztyny grozy. Ani zaskoczenia – w końcu o skandynawskiej odsłonie plotkowano już od dawna. Czy po upalnym Egipcie i słonecznej Grecji wizyta na mroźnej Północy będzie dla graczy wystarczająco orzeźwiająca?

Ubisoft Montreal swoim Origins przyniósł serii z dawną wyczekiwaną rewolucję – wytarta już nieco formuła starszych Asasynów została wtedy zastąpiona świeżą (nawet jeśli mocno inspirowaną innymi grami) erpegową rozgrywką, z licznymi aktywnościami pobocznymi, poziomami i stale wymienianym ekwipunkiem. Zmiana została przyjęta przez graczy i recenzentów z niemalym entuzjazmem, chociaż trudno było nie odnieść wrażenia, że przygody wojowniczego medżaja mocno oddaliły się od korzeni cyklu. **Przy Valhalli montrealczycy nie zamierzają zbaczać z obranego wcześniej kursu** (którego słuszność

potwierdziła hitowa Odyseja) – jednocześnie jednak w ich nowej grze nie zabraknie drobnych ukłonów w stronę tęskniących za Altaiрем czy Eziem.

Edda się rozpoczyna

Chronologicznie będzie nam zresztą bliżej do wspomnianej dwójki niż Kasandryi Bayeka. Nowy Assassin's Creed zabierze bowiem graczy do niespokojnej Europy Północnej IX w. n. e. W skórze Eivor – lub Eivora, ponieważ ponownie na początku zabawy wybierzemy płeć postaci (aczkolwiek po raz pierwszy obie będą kanoniczne) – poznamy lepiej wybrzeża Norwegii, by później poprowadzić nasz klan ku żywym

ziemiom Anglii. Nie będziemy przy tym mieli z początku nic wspólnego z żadnym bractwem – w toku rozgrywki co prawda połączymy siły z Ukrytymi, ale wynikać ma to ze wspólnych celów i podobnego etosu (by nie powiedzieć kreda). Z drugiej strony trudno sobie wyobrazić, byśmy ostatecznie mieli nie załazić szeregów tej organizacji – jak inaczej weszlibyśmy w posiadanie charakterystycznego ostrza, którym posługiwać się będziemy przez większą część zabawy? W związku z tym powrócą – stety, niestety – Animusi i Layla.

Na etapie zapowiedzi ważniejszy jest jednak wątek wikiński. Trudno się dziwić,



Wiedźmin 3: Ragnarok.

że ludność Anglii z umiarkowanym entuzjazmem patrzy na najazdy i próby zajęcia ich kraju przez Skandynawów. Jednym ze szczególnie niechętnych przybyszom jest młody władca Wesseksu, Alfred, który w przyszłości zasłuży sobie na przydomek Wielki. Twórcy obiecują, że – chociaż w tym momencie prezentowany jest jako czarny charakter – będzie złożoną postacią i zostanie potraktowany sprawiedliwie. Ubisoft chce jednocześnie odczarować nie najlepszy wizerunek samych wikingów. Nie będziemy więc (jedyne) palić i rabować – przez Morze Północne przepłynęliśmy bowiem przede wszystkim w poszukiwaniu lepszego miejsca do życia.

Wiąże się z tym powrót znanej z „trójki” osady, która ma stanowić gameplayowe oraz fabularne centrum Valhalla. W tym właśnie miejscu znajdziemy schronienie między misjami i zajmiemy się wytwarzaniem przedmiotów, rozwiązywaniem problemów mieszkańców czy planowaniem dalszego rozwoju. Wraz ze strefą wpływów rozrośnie się również sama wioska, w której postawimy kolejne budynki (przykładowo baraki bądź kuźnię),

wpływać na życie i przyszłość całego osiedla – trudno jednak powiedzieć, ile z nich wynikać będzie z samego scenariusza, a ile ze sposobu rozgrywki (niektóre konflikty mają mieć rozwiązania i zbrojne, i pokojowe). Studio zamierza przy tym sprawić, iż obóz stanie się centrum całej zabawy, „zmieniając zupełnie nasze podejście do gry”. Budzi to skojarzenia z Red Dead Redemption 2, chociaż developerzy zapowiadają, że struktura tytułu będzie jak na standardy naszej branży wyjątkowa.

Niszczyć wszystko, co na drzewo nie ucieka

Nie dajcie się mimo wszystko zwieść – nasi wikińscy osadnicy wcale nie zamierzają być tak potulni, jak ich maluje Ubisoft. Do sprawnego funkcjonowania osada potrzebuje bowiem zasobów, które zdobędziemy podczas wypraw łupieżczych. Płynąć wraz z grupą wojowników (do ośmiu sojuszników z unikatowymi biografiami, chociaż otrzymamy również możliwość stworzenia własnych załogantów) na prędkim drakkarze, napadniemy na nadmorskie lub rozsiane wzdłuż rzek cele (raczej stricte militarne, w końcu mamy

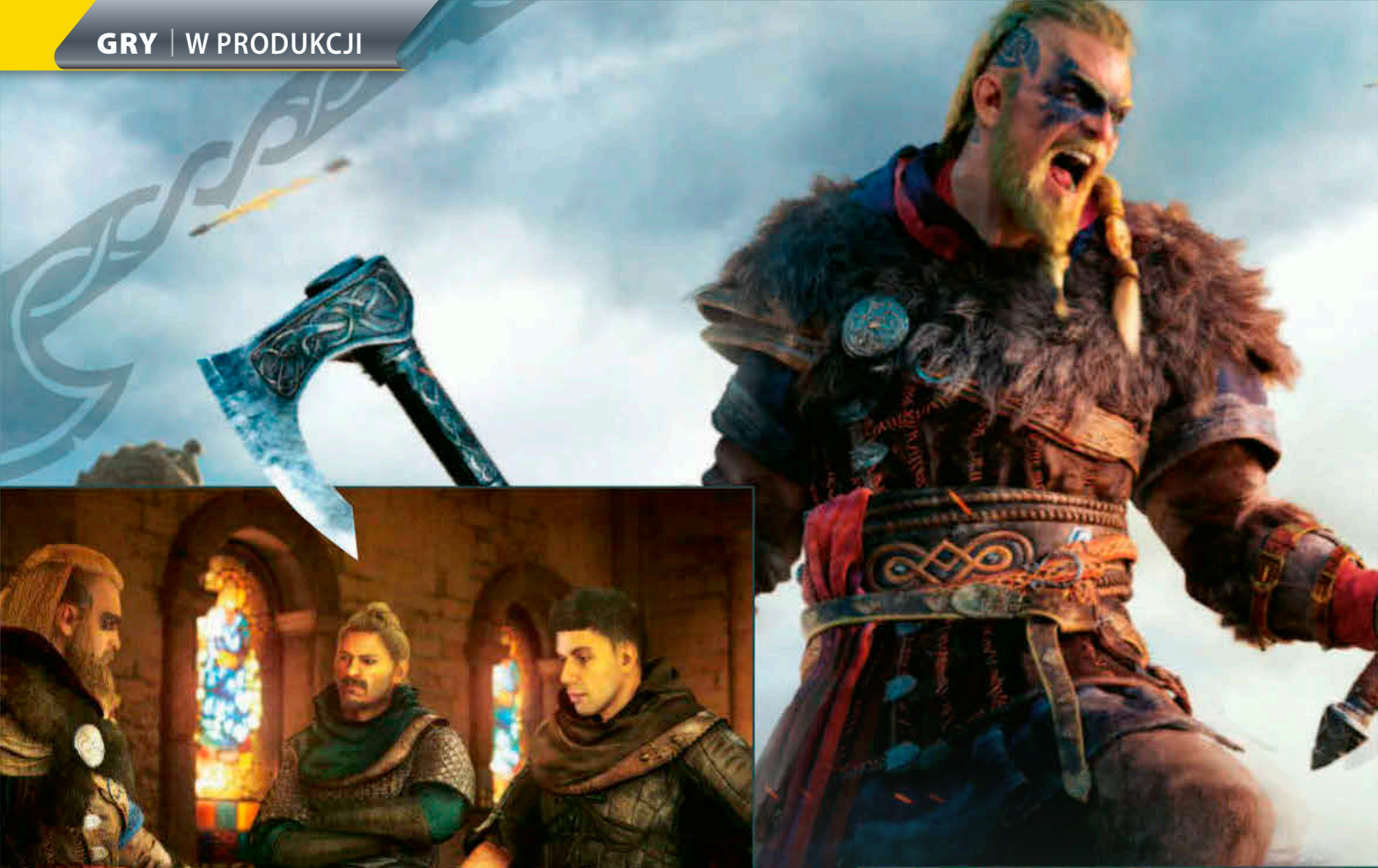
Hot 863 AD Challenge

Prócz tradycyjnych zadań Valhalla ma dla graczy sporo aktywności pobocznych, w tym polowanie na zwierzę, łowienie ryb czy... bitwy raperskie? A przynajmniej ich średnio-wieczny odpowiednik, czyli flyting – poetycki zrytualizowany pojedynek na obelgi, nierzadko mocno osobiste. Jak to dokładnie wyglądać będzie w grze, wciąż nie wiadomo, ale przykłady tego zwyczaju znaleźć możemy u Szekspira czy w „Beowulfie”. Notabene ten ostatni poemat posłuży za podstawę dla pierwszego DLC do produkcji.

Valhalla nie będzie rewolucją, ale przecież nie tego oczekujemy.

ulepszymy je i dopasujemy do naszych upodobań estetycznych. Tutaj także zaprosimy poznanych NPC-ów czy wdamy się w romanse. **Wybory gracza mają**

być tymi dobrymi). Twórcy przywołują przy tej okazji przykłady prawdziwych najazdów, polegających na szybkim i niespodziewanym uderzeniu, wywołaniu >>>



Dołączanie do bractwa Asasynów przez lata się nieco zbiurokratyzowało.

zamieszania i zabranii przy ucieczce najcenniejszych rzeczy. Jednocześnie mamy brać udział w licznych mniejszych czy większych potyczkach z Anglosasami, a także szturmach na fortece. Jeżeli brzmi to wam jak znane z ostatnich odsłon zdobywanie fortów czy bitwy z Odysei, to wcale was nie winię. Nie powinniśmy się przynajmniej martwić o jakość samego pływania statkiem – w końcu za grę odpowiadają autorzy Black Flag.

Z racji wikińskiej tematyki niektórych zmian doczeka się też sama walka. Hasła o jej większej brutalności bądź bezwzględ-

rzucającej się w tłum przeciwników z tarczami w obu dłoniach – taka kombinacja będzie możliwa. Oprócz tego w naszym asortymencie znajdą się toporki do miotania we wrogów, czy szczególnie potężny oręż, który trzymać trzeba będzie oburącz (choć dzięki odpowiedniej umiejętności i ten wymóg da się obejść). Aby wszystkie te nowinki się nie zmarnowały, napotkamy specjalnych, „imponujących” przeciwników –



To będzie trzeci raz to samo, ale kupisz od razu.

ności brzmią co prawda bardzo medialnie, ale nie do końca wiadomo, jak przełoży się to na samą grę. Co innego **możliwość używania dwóch broni w jednym momencie** – w każdej ręce będziemy w stanie dzierżyć dowolną sztukę oręża, stając się istnym młynkiem zagłady. Wiele radości u graczy wywołała wizja naszej postaci

czy bardziej niezwykłych niż przyzwyczyli nas dwie ostatnie odsłony, nie da się jak na razie stwierdzić.

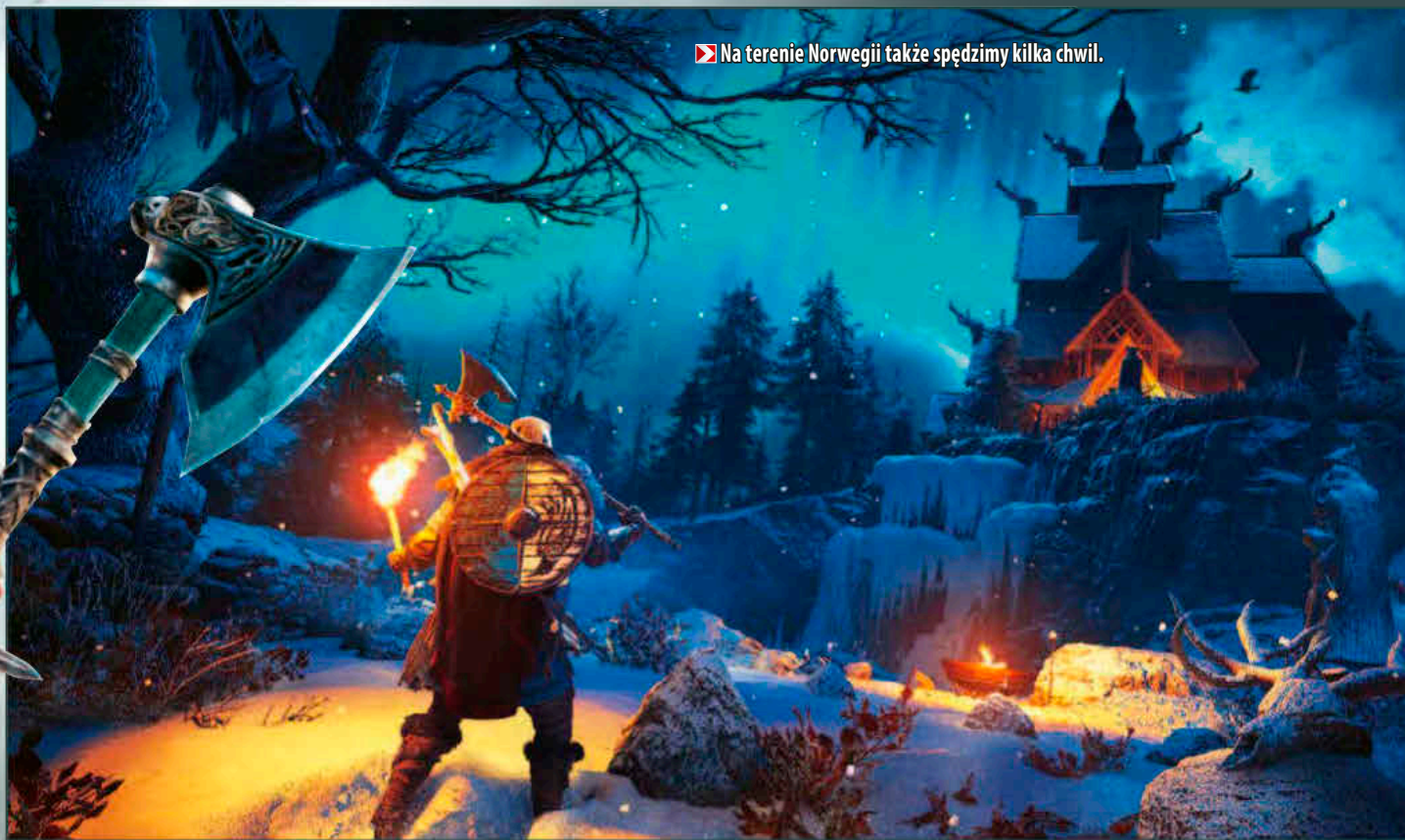
Przyczajony wiking

Zapytanie jednak – *ale gdzie w tym asasyni?* Na pierwszy rzut oka twórcy odchodzą od tradycji serii daleko jak nigdy wcześniej.

Nawet ukryte ostrze nie będzie w Valhali wcale ukryte – Eivor, widząc jak ekstra jest to broń, nie zamierza ukrywać jej przed przeciwnikami” (słowa twórców). Zanim fani serii sprzed czasów Origins zemdleją z oburzenia, uspokajam: **jednocześnie powrócą elementy dawno już niewidziane**. Przy odpowiednim wyczuciu, atakując z ukrycia, zabijemy nawet najpotężniejszego z wrogów jednym ciosem naszej specjalnej broni.

Gra ma kłaść również większy nacisk na skradanie się – powróci możliwość wcie-

▶ Na terenie Norwegii także spędzimy kilka chwil.



▶ Pokojowi wikingowie w akcji.



lania się w przechodniów i znikania w tłumie, sami zdecydujemy, kiedy założyć kaptur czy poudajemy w razie potrzeby martwego (tego akurat w serii do tej pory nie widzieliśmy). Developerzy wspominają także o wykorzystywaniu konkretnych sytuacji – zapewne chodzi o wtapianie się w otoczenie dzięki wykonywaniu jakichś czynności (np. rąbanie drewna).

Chociaż Ubisoft z entuzjazmem mówi o nowościach, **trudno nie odnieść wrażenia, że tak naprawdę czeka nas powtórka z rozrywki.** Drzewko rozwoju postaci dalej

Muzyka

O co jak o co, ale o warstwę audiowizualną Asasynów nigdy się martwić nie musieliśmy. Podobnie będzie i tym razem. Za ścieżkę dźwiękową Valhali odpowiadać będą bowiem Sarah Schachner (Unity, Origins czy ostatnie Modern Warfare), Jesper Kyd (oprócz kolejnych odsłon Assassin's Creed chociażby seria Hitman lub Borderlands) oraz Einar Selvik, lider zespołu Wardruna. Mimo że nazwisko to może części z was nic nie mówić, kompozycje jego autorstwa doskonale znane są fanom „Wikingów” – a to najlepsza gwarancja jakości.

Z dużej chmury

Mimo że o wikingach Asasynie słyszeliśmy na długo przed prezentacją Valhali, Ubisoft i tak zadbał o odpowiednie oficjalne ogłoszenie realiów, w jakich osadzona będzie produkcja. W tym celu zorganizowano stream, podczas którego artysta BossLogic przez 8 godzin rysował od zera stosowną graficzną koncepcyjną. Pozytywny szum wokół tytułu zakłócił jednak sam wydawca – zapowiadany gameplay z Inside Xbox okazał się ostatecznie jedynie zmontowanym filmem na silniku gry. Fani byli, delikatnie mówiąc, zdęgowani, a wideo przedstawiającego prawdziwą rozgrywkę nie doczekaliśmy się do dziś. Zobaczymy ją najpewniej dopiero podczas lipcowej konferencji Ubisoftu.

opierać się będzie na trzech gałęziach (skrytobójstwa, walki dystansowej i wręcz), w eksploracji wspomóż nas wiernie ptaszysko (tym razem kruk Synin), a mapa usiana będzie różnymi aktywnościami (te mają być podobno bardziej rozbudowane, ale naprawdę trudno oczekiwać po zapowiedziach czegoś innego). Nadzieję budzi fakt, iż pomimo posiadania największego świata w historii serii (cała Anglia i spory kawałek Norwegii, a i to nie jest podobno całość), Valhalla ma nie być najdłuższą ani zawierającą najwięcej zawartości częścią całego cyklu. Brzmi to może dziwnie, ale każdy, kto pamięta grind z Odysei czy przymus robienia questów pobocznych w Origins, z pewnością pokiwa ze zrozumieniem głową. Studio nie chce sztucznie rozdymać gry – i chwala mu za to.

To będzie trzeci raz to samo, ale kupisz od razu

Powyższy cytat świetnie oddaje zresztą nastawienie graczy. Formuła rozgrywki – chociaż może już nie taka świeża jak cztery lata temu – wciąż sprawdza się całkiem sprawnie, a brak większych różnic w gameplaju wynagrodzi nowa, jak zawsze prezentująca się świetnie scenografia. Raz jeszcze wspomniemy się więc na znane zabytki (w tym Stonehenge, bankowo zbudowane przez Prekursorów) i ponownie spotkamy historyczne sławy(*). Od Assassin's Creed Valhalla nie oczekujemy fundamentalnych zmian – ma być znajomo, przytulnie i bez zbędnych rewolucji. W sam raz na zakończenie obecnej i rozpoczęcie nowej generacji.

[CDA]

(*) Wspomniany Alfred Wielki czy – to już mój strzał – znany fanom „Wikingów” Ivar Ragnarsson.

► PRODUCENT: SUPERMASSIVE GAMES
 ► DATA WYDANIA: LATO 2020
 ► MULTI: CO-OP

HORROR • PRZYGODOWA

Są na szczęście przesłanki pozwalające wierzyć, że przy drugim podejściu będzie znacznie lepiej. Nie zmienia się na pewno ogólne założenia leżące u podstaw rozgrywki. Little Hope to kolejny dreszczowiec, w którym skomplikowane mechanizmy zostaną złożone na ołtarzu filmowości i rozwarstwiającego się scenariusza.

Młot na czarownice

Drugi epizod rzuci nas w inne realia i przedstawi losy zupełnie nowych bohaterów. To dobra wiadomość, bo przeżarty korozją wrak z wcześniejszego odcinka nie wypadł dobrze w swej roli – jako miejscówka-straszak grał co najwyżej na pół gwizdka, przez co miast grozą, zwyczajnie wiało tam nudą. Tym razem trafimy do miejsca potencjalnie znacznie ciekawszego, a już na pewno bardziej różnicowanego – wprost na zamglone ulice Little Hope, opuszczonego miasteczka w Nowej Anglii. Pachnie to trochę Silent Hill, który zresztą pada za ust twórców, gdy mówią o inspiracjach. Jed-

Scenarzyści postanowili tym razem zmierzyć się ze szczególnie ponurą kartą w historii Stanów Zjednoczonych (choć oczywiście w nie mniejszym stopniu problem dotyczył Europy) – niesławnym polowaniem na czarownice. Tytułowa miejscina miała być w XVII wieku świadkiem potwornych wydarzeń, teraz kolei, gdy tajemnicze zło budzi się na nowo do życia, nie będzie chciała wypuścić ze swych objęć zbłąkanych wędrowców. Twórcy zarzekają się, że odrobili zadanie domowe, wsłuchując się w krytyczne głosy i obiecując poprawić to, co w Man of Medan nie zatrybiło. **Opo- wieść ma być odpowiednio ponura, a przedstawione wydarzenia bardziej krwawe i brutalne.** Oby tylko nie poszło to w kierunku klasycznego teen slashera, jak wcześniejsze projekty, bo historia palonych na stosach kobiet oskarżanych o diabelskie kon-szachty zasługuje na więcej.

► Nie zabraknie postaci Kustosza, który po raz kolejny będzie komentował nasze wybory i decyzje.

Twórcy wsłuchali się w krytyczne głosy i obiecali poprawić to, co w Man of Medan nie zatrybiło.

nym tchem wymieniają także filmy „Blair Witch Project”, genialne „Coś za mną chodzi”, czy takie klasyki jak „Hellraiser” i „Omen”, a z uwagi na fabułę, kluczowy okazuje się dramat „Czarownice z Salem” Arthura Millera.

Bohaterowie nie do końca z przypadku

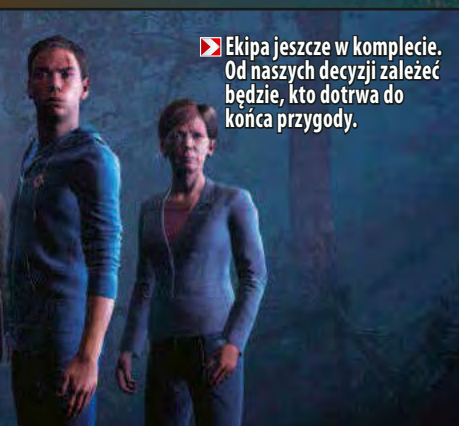
Wzorem poprzednich gier studia, ponownie przejmujemy kontrolę nad grupką postaci – czwórce studentów towarzyszyć będzie wykładowca. Ich autobus

pechowo rozbija się w pobliżu wymarłego miasteczka, a sami zainteresowani szybko odkrywają, że brak czynnej stacji paliw i baru z przekąskami to obecnie najmniejszy z ich problemów. Brytyjczycy zawsze stawiali na filmowość swoich

■ Ma maleńką nadzieję, że tym razem będzie straszniej: **Eugeniusz Siekiera**

Nie ma się co czarować, pierwszy epizod antologii The Dark Pictures był sporym zawodem. Po zaskakująco udanym Until Dawn oczekiwania wobec kolejnego projektu spod skrzydeł Brytyjczyków poszybowały do góry, a bardzo przeciętny Man of Medan zwyczajnie im nie sprostał.

THE DARK PICTURES:



► **Ekipa jeszcze w komplecie.** Od naszych decyzji zależy, kto dotrwa do końca przygody.

produkcji, dlatego też często angażowali aktorów znanych ze srebrnego ekranu. Teraz nie będzie inaczej – w jednego z protegowanych wcieli się Will Poulter, znany m.in. z „Więźnia labiryntu” i kontrowersyjnego horroru „Midsommar. W biały dzień”.

Warto nadmienić, że **narracja obejmie dwie linie czasowe**, dzięki czemu będziemy naoczniymi świadkami minionych tragedii i zbadamy, jak przeszłe dramaty wpłynęły na teraźniejszość. Zachowanie logicznej spójności między dawnymi a bieżącymi wydarzeniami było dla scenarzystów sporym wyzwaniem, zwłaszcza, że pewne wybory, które podejmiemy w przeszłości, będą rzutować na czasy obecne. Równie ciekawe jest to, że można się doszukać podobieństwa między niektórymi bohaterami a dawnymi mieszkańcami. Istnieje więc przypuszczenie, że nasi podopieczni nie trafili do miasteczka przypadkowo, a z niezbytymi już autochtonami łączy ich nić pokrewieństwa.

Zmiany subtelne, ale ważne

Decyzje, które podejmiemy, w mniejszym lub większym stopniu wpłyną na dalsze wydarzenia, czasem skutkując śmiercią jakiejś postaci, co ostatecznie doprowadzi do jednego z kilku zakończeń. Oczywiście będzie można tak poprowadzić kampanię, by przetrwali wszyscy zainteresowani; w przypadku błędnych decyzji część z nich zginie, a w najczarniejszym scenariuszu do napisów końcowych nie dotrwa nikt.

Wielotorowo prowadzony scenariusz to już niejako wizytówka gier tego studia, a twórcy obiecują, że będzie to zrealizowane bardziej intuicyjnie, niż w Man of Medan. Poprzednio część ekipy mogła zginąć w trakcie licznych sekwencji QTE, czasem wystarczyła sekunda spóźnienia, by pożegnać się z kimś na dobre, nie zawsze też można było przewidzieć skutki podjęcia lub zaniechania konkretnego działania. Tym razem podobne sytuacje mają być ograniczone do minimum, a gra podsunie nam więcej informacji, byśmy mogli przewidzieć, czym może skończyć się krok w jedną lub drugą stronę. Wszystko po to, by dać nam poczucie większej kontroli, a przypadkowa śmierć była... cóż, mniej przypadkowa.

Bardziej dopracowane mają być również animacje – obiecano płynniejsze przejścia między nimi oraz naturalniej i – co nie mniej ważne – szybciej poruszających się bohaterów. Dopieszczona ma być także praca kamery. Choć nie otrzymamy nad nią pełnej kontroli, bo twórcom bardzo zależy na odpowiedniej dramaturgii wyreżyserowanych scen (pokażemy ci w danym momencie tylko to, co chcemy, żebyś

zobaczył), określone ujęcia mają być dodatkowym źródłem informacji o otaczającym nas świecie, a czasem podsuną, co należy zrobić, by pchnąć akcję do przodu. Grozy na ulicach miasteczka będziemy mogli doświadczyć z ekipą kamratów, **powróci bowiem dwuosobowa kooperacja**, a także nietypowy tryb nocy filmowej, polegający na tym, że każdym bohaterem steruje inny gracz.

To dopiero drugi odcinek serii z planowanymi ośmiu, więc nie spodziewam się gameplayowych rewolt. Bezpieczniej założyć, że najciekawsze niespodzianki zostaną zaszyte w warstwie narracyjnej. Nie przeszkadza mi to zupełnie, pod warunkiem, że sprezentowana opowieść będzie tym razem faktycznie ciekawa i odpowiednio mięsista. Mimo wcześniejszego rozczarowania Man of Medan, do Little Hope wybiorę się z całą pewnością. [CDA]

Mistrz ceremonii

Jedynym fabularnym spoiwem łączącym kolejne odcinki antologii The Dark Pictures jest postać Kustosza, który lubuje się w zadawaniu niewygodnych pytań, a między rozdziałami nie odmawia sobie komentowania naszych działań. W tej roli po raz kolejny wystąpi Pip Torrens.

► **Wizytówką gier Brytyjczyków są wybory. Większość raczej bez znaczenia, ale niektóre mogą prowadzić do tragedii.**



► **Man of Medan próbował straszyc tanimi jump scare'ami. Gorąco liczę, że tym razem będzie ich mniej.**



LITTLE HOPE

► PRODUCENT: VICARIOUS VISIONS
 ► DATA WYDANIA: 4 WRZEŚNIA
 ► MULTI: TAK

SKATEBOARDING • REMASTER • ŚWIETNA MUZYKA

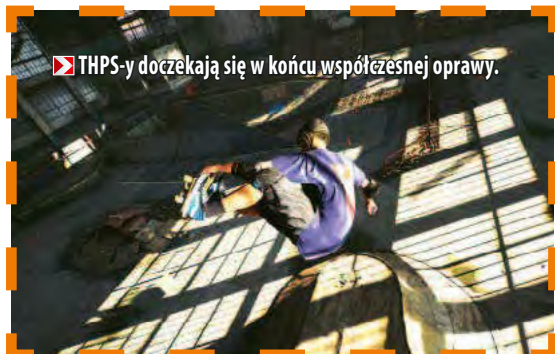
► Skaterzy nauczyli się przez te lata kilku nowych sztuczek.

TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

■ Wciąż pamięta, jak się robi ollie: **Witold**

Pierwszą deskę wyłagałem od rodziców po miesiącu intensywnego grania w drugiego THPS-a. Chociaż nigdy nie nauczyłem się na niej porządnie jeździć, od kiedy ujrzałem zwiastun Tony Hawk's Pro Skater 1+2, nie przestaję zastanawiać się, czy mam ją ciągle na strychu.

► THPS-y doczekają się w końcu współczesnej oprawy.



Powróci wszystko, co znamy i kochamy. A nawet więcej!

Ramka

Vicarious Visions to nie tylko twórcy bardzo dobrze przyjętego remastera pierwszych Crashów, ale także autorzy... aż ośmiu Tony Hawków. Co prawda w wersjach na konsole przenośne, ale doświadczenie z serią mają jak mało kto.

Activision już na początku obecnej dekady próbowało nam wcisnąć odświeżone wersje dwóch pierwszych Tony Hawków – wtedy jednak wydawca wyrócił się jeszcze przed wjazdem na rampę, prezentując, oprócz góry bugów, jedynie wycinek zawartości pierwowzorów. „Radykalne remastery” autorstwa Vicarious Visions już na starcie mają więc gruntowną przewagę – w ich grze znajdziemy (prawie) wszystko to, co zachęciło nas do zakupu desek na przełomie wieków. A nawet jeszcze więcej!

Znajome miejscówki

Powrócą więc zarówno znane i lubiane (School! Warehouse! Marseille!), jak i te mniej popularne (czy ktokolwiek tęsknił za Bullring?) poziomy, na których będziemy kręcić kickflipy i shove-ity podobnie jak przed laty. Sama rozgrywka nie zmieni się bowiem u podstaw prawie w ogóle – studio obiecuje wręcz, że nawet po tak długiej przerwie natychmiastowo przypomnimy sobie, jak należy kierować skaterem. Siedemdziesiąt pięć tysięcy punktów w Hangarze na dzień dobry? Brzmi jak przyzwyczajenie. Ponieważ od 1999 wiele się w grach wideo zmieniło (pierwsze dwa THPS nie wykorzystywały galek analogowych), **w grze znajdziemy też alternatywne, współczesne sterowanie.**

Zresztą uważne spojrzenie pozwala wyłapać dużo istotniejsze nowinki. Najważniejszymi będą wprowadzone dopiero w późniejszych częściach Wall Plant (czyli odepchnięcie się od ściany) oraz – przede wszystkim – Revert, dzięki któremu nie przerwiemy combo pośladowaniu na rampie. Łącząc ten ostatni z Manuałem, będziemy w stanie windować mnożnik punktacji w nieskończoność. Inna sprawa, że przez ostatnie 20 lat

występujący w pierwowzorach deskorolkarze nauczyli się również nieco więcej, stąd pula tricków w THPS 1+2 została poszerzona. Zapewne z tego powodu **obok już znanych wyzwań pojawią się także zupełnie świeże.**

Nierdzewiejące trucki

Sami skaterzy mogą przy tym wzbudzić drobne zdziwienie. Raz jeszcze zobaczymy całą obsadę „jedynek” i „dwójki” (nie wiadomo, jak potraktowane zostaną bonusowe postacie), ale ponieważ studio zdecydowało się zeskanować ich współczesne twarze, wszyscy wyglądają o dwie dekady dojrzalej. Kierowanie ponad pięćdziesięcioletnimi Tony Hawkem czy Rodneyem Mullenem z pewnością będzie nostalgicznym przeżyciem, ale młodszy gracz niekoniecznie musi docenić ten hołd. Kto wie, może pojawią się też alternatywne modele lub ciut młodsze gwiazdy (acz w razie kaprysu stworzymy w edytorze własnego zawodnika).

Najważniejsze jednak zostawiłem na koniec – w przeciwieństwie do niesławnego THPS HD w nowym remasterze **usłyszymy prawie wszystkie utwory z pierwowzorów.** Grindowanie kolejnych rurek bez „Guerrilla Radio” czy „Supermana” nie byłoby przecież tym samym. Niestety, wśród pięciu kawałków, do których Activision nie zdobyło praw, znalazło się „Bring the Noise”. Jego brak wynagrodzi być może **powrót multiplayera** (także lokalnego!) oraz **możliwość zbudowania własnego skateparku**, który później udostępniamy w sieci. [CDA]

► ROK PREMIERY: 2021
 ► PLATFORMY: PC, PS4, XBO
 ► PRODUCENT: TOADMAN INTERACTIVE

ACTION-RPG • PARODIA

MINIMAL AFFECT

■ Coś tam kalibruje: **Smuggler**

Skoro slogan „w kosmosie nikt nie usłyszy twego krzyku” zapowiadał klasyczny horror(*), to „w kosmosie nikt nie potrafi przeliterować twego nazwiska” może być zapowiedzią niezłej zabawy.

Szczególnie dla fanów Mass Effect, bo opracowana przez szwedzkie studio Toadman Interactive, promująca się powyższym hasłem, gra Minimal Affect, ma być jej parodią, a przy okazji **kawałkiem niezłego action-RPG w komiksowej oprawie**.

Coprawda, złośliwcy twierdzą, że parodia ME już od paru lat istnieje (mając na

Parodia Mass Effecta zrobiona z miłością.

myśli ME: Andromeda), ale dam tej grze szansę. Bo dla wyposzczonego psychofana ME na bezrybiu i rak ryba. A odrobina śmiechu w obecnych czasach chyba nikomu nie zaszkodzi.

Łysy orzeł i spółka

O fabule nie wiadomo zbyt wiele. Będziemy dowodzić ekipą niezbyt zdolnych i prawdopodobnie stukniętych, ale niezaprzecalnie uroczych kadetów w ich przypadkowej podróży Drogą Mleczną. Dostaniemy satysfakcjonującą walkę z perspektywy trzeciej osoby i przepęloną humorem narrację, a także... nieprzywrotnymi, acz zgodnymi z prawem, scenami, których nie znajdziemy w żadnej innej grze wideo – tak przynajmniej zapowiadają twórcy. Na pewno pojawią się Żniwiarze (choć na gameplayu w tra-

ilerze wyglądali raczej na Zbieraczy), a załoga fregaty Łysy Orzeł (zupełnie nieprzypadkowo przypominająca SR Normandy) tradycyjnie będzie musiała ocalić Galaktykę... i wkleść się w romanse.

Sama ekipa jest dość specyficzna. Jej dowódca, komandor Creed, to wedle opisu człek „uroczy, zdolny, heroiczny”. To znaczy do czasu, gdy jego czoło doznało bliskiego spotkania z kulą. „To prawda, co mówią. Strzał w głowę zmienia człowieka”. Spotkanie też tam niebieskoskórą i dwustuletnią biotyczną K'iarę, pojawi się gość jako żywo przypominający kroganina (...ale czemu na ma imię Bertie?!). A zamiast Garrusa mamy owadziogłowego przymuszającego inżyniera pokładowego (którego nikt nie lubi). Jest też osobnik z troszkę innego uniwersum, czyli RedShirt, komputerowy nerd, twierdzący że nazywa się Weasley. (Tu wyjaśnię, że w slangu fanów StarTrek’a „czerwonymi koszulami” nazywano statystów, którzy pojawiali się w kolejnych odcinkach serialu tylko po, żeby zaraz zginąć). Oczywiście gra będzie wręcz przesycona nawiązaniami do ME, tak wizualnymi, jak i fabularnymi i wychwytywanie ich powinno fanom ME dać sporo radości (choćby widoczny na screenie Shadow Barker).

Masz efekt!

Przy czym twórcy zdają się podchodzić do swej gry z pełną powagą. – To nasz hołd



► Niech was nie zwiedzie komiksowa oprawa, ma to być kawał dobrego action-RPG-a.



► Shadow Barker w całej okazałości.

dla jednego z największych sci-fi RPG-ów – mówi dyrektor kreatywny. – I **choć jej fabuła brzmi niedorzecznie, to sama gra robiona jest serio**. To pełnoprawny action-RPG. I muszę przyznać, że o ile kreskówkowy styl oprawy jest dla mnie średnio przekonujący, o tyle już zaprezentowany w trailerze i na screenach gameplay prezentujący walkę faktycznie wygląda... obiecująco. I bardzo znajomo. A ma tam też być wszystko, czego chcemy od RPG: dodatkowe skille, system rozwoju postaci itd.

Fanom ME radzę, by po prostu bawili się konwencją parodii. To taka masseffecto-w(n)a „Futurama”. Premiera w przyszłym roku.

[CDA]

(*) Tak reklamowano pierwszego „Obcego”.

► PRODUCENT: COLD SYMMETRY
 ► DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2020
 ► MULTI: BRAK

SOULSLIKE / ACTION RPG

MORTAL SHELL

■ Rwie się do bitki: **Eugeniusz Siekiera**

Na tle niezliczonej rzeszy soulslike'ów lubujących się w testowaniu naszej cierpliwości, zapowiedziany niedawno **Mortal Shell** wyróżnia się z co najmniej dwóch powodów. Pierwszym jest pioruńsko mroczne uniwersum.

W debiutankim projekcie ekipy Cold Symmetry trafiamy do zdewastowanego świata, w którym ludzkość – mówiąc kolokwialnie – ma przerąbane. Pieczę nad tą przeklętą krainą sprawuje niejaki Mroczny Ojciec, my zaś, wcielając się w bohatera bez imienia, otrzymujemy od niego misję z gatunku beznadziejnych – dotarcia do ukrytych sanktuariów (i ich tajemniczych

moć kreatora skroimy sobie herosa pod własny gust i preferencje. Indywidualne cechy czy predyspozycje bojowe będą tu rzeczą kruchą i zmienną, bo zależną od tego, w kogo w danym momencie przyjdzie nam się wcielić. Innymi słowy nasza bazowa postać będzie czymś w rodzaju ducha, a pochłaniając pozostałości po dawno zmarłych wojownikach, pozyskamy zaklętą w nich pamięć dawnych czynów, co za tym idzie przejmemy także konkretną specjalizację i talenty.

Ponura stylistyka i nietypowy system rozwoju. Wchodzę w to!

wyznawców), gdzie zostaniemy poddani morderczym próbom, co z kolei miałyby się przyczynić do wypalenia zepsucia toczącego ten upadły świat i przywrócenia dawnego porządku rzeczy.

Tabula rasa

Drugim wyróżnikiem **Mortal Shell** jest sam bohater. W punkcie startu ledwie „puste naczynie” i nie mam na myśli tego, że z po-

Zmiany nie ograniczą się do różnic kosmetycznych, bo dotyczyć będą chociażby stylu walki. Im dłużej zostaniemy związani z danym herosem, tym więc będzie silniejsza, a nasze umiejętności potężniejsze, co zapewne będzie prowadzić do dylematu – lepiej skupić się na rozwoju jednej konkretnej postaci, czy też skacząc między tytułowymi powłokami, zapewnić sobie bojową różnorodność.

Tylko dla cierpliwych

Wzorem Soulsów, pojedynki mają być odpowiednio mięsiste i wymagające; nie zabraknie uników, parowania ciociów morderczych kontr, a wszystko to pod dyktando spalającego się paska staminy. Kluczem do zwycięstwa ma być cierpliwość, rozpracowanie wrażliwych ataków i indywidualne podejście do każdego typu przeciwnika.

Historia będzie miała nieliniowy przebieg, świat z kolei ma mieć otwarty charakter, pozwalając dotrzeć do wybranego celu różnymi ścieżkami i rozwiązywać stawiane przed nami wyzwania w dowolnej kolejności. Będzie to uniwersum szalenie ponure, ale padły zapewnienia, że i dość zróżnicowane – trafimy między innymi na tereny bagienne i mocno zalesione, nie zabraknie monumentalnych budowli (m.in. olbrzymiej katedry) i zmurszałych krypt wykutych w skałach. Choć na udostępnionych materiałach graficznych można doszukać się podobieństw do flagowej serii From Software, dzieło Cold Symmetry wyróżnia się na tyle, że nie śmiałbym zarzucić mu braku własnej tożsamości.

Projekt, który narodził się dwa lata temu jeszcze pod tytułem **Dungeons**, wydaje dość ambitnym wyzwaniem dla raptem 15-osobowego zespołu, faktem jednak, że w jego szeregach znajdziemy ludzi ze sporym bagażem doświadczenia. Twórcy zdążyli się już podzielić wymaganiami sprzętowymi (na szczęście nie są zbyt wygórowane), co sugerowałoby rychłą premierę, ale na grę poczekamy minimum kilka miesięcy. [CDA]

► Daleki krewniak Keepera z **The Evil Within**. Maszkary bez gęby mają w sobie coś magnetyzującego.

► Oto boss. Bez pomysłu na walkę nawet nie podchodź.

► PRODUCENT: STAR THEORY GAMES
 ► DATA WYDANIA: 2021
 ► MULTI: TAK

SYMULACJA • PODBÓJ KOSMOSU • KERBALE

KERBAL SPACE PROGRAM 2

■ Śmiało kroczy tam, gdzie nie dotarł żaden Kerbal: **Dael**

250 milionów złotych. Ta imponująca kwota to budżet założonej w 2014 roku Polskiej Agencji Kosmicznej. Ciekawym zbiegiem okoliczności to również przychód, jaki wygenerował Kerbal Space Program, debiutancki tytuł meksykańskiego studia Squad.

Ale fantastyczna sprzedaż gry o indyckim rodowodzie, to nie jedyny powód do dumy jej autorów. Kerbal Space Program zebrał bardzo dobre oceny branżowe (w CDA 07/2015 Krigore dał 8+), spotkał się też z uznaniem inżynierów NASA, a Elon Musk stwierdził, że to obowiązkowa pozycja dla pracowników SpaceX. KSP był też – na poważnie – używany na zajęciach na kilku prestiżowych amerykańskich uczelniach.

Per aspera ad astra

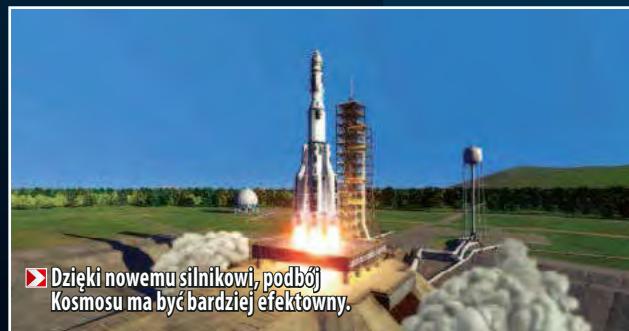
Na czym polegał sekret niesamowitego sukcesu gry o podboju Kosmosu przez sympatyczne stworki z planety Kerbin? Otóż w przebiegu geniuszu, twórcy gry połączyli niezwykle zaawansowany silnik fizyczny, zdolny do perfekcyjnego modelowania orbit planet, grawitacji czy odrzutu rakiet, z bardzo intuicyjnym i prostym systemem projektowania pojazdów kosmicznych. Rezultatem była **gra łącząca zaawansowaną symulację z wciągającym sandboksem**, z jednej strony zachęcająca do szalonej zabawy (nawet kosztem setek eksplozji i nieudanych misji), z drugiej zaś chytrze przemycająca treści edukacyjne. Grając w Kerbal Space Program, mieliśmy okazję przekonać się, dlaczego osiągnięcie pierwszej prędkości kosmicznej jest tak trudne, skąd bierze się opór aerodynamiczny czy w końcu czemu podróżowanie po układzie słonecznym przypomina bardziej przeskoki pomiędzy orbitami niż latanie rodem z Gwiezdnymi Wojen. Ba, gra okazała się być symulacją tak doskonałą, że jedną z dróg do sukcesu

było odwzorowywanie prawdziwych amerykańskich i radzieckich projektów rakiet. I to się w sequele nie zmienia.

Ale skoro Kerbal Space Program był uważany za niemal idealną produkcję, to czy można go jeszcze poprawić? Studio, które przejęło produkcję sequełu (i przez ostatnie trzy lata rozwijało oryginalną grę), uważa, że owszem. I nie tylko pod względem „graficznych wodotrysków”. Przede wszystkim zmienia się bowiem skala ambicji Kerbali.

Kerbale: The Next Generation

KSP pozwolił nam zasmakować początków programu kosmicznego, lądowania na księżycach planety Kerbin i innych ciałach niebieskich w jej systemie słonecznym. Zabawa była oczywiście wzorowana na dotychczasowych ziemskich dokonaniach w zakresie podboju przestrzeni kosmicznej. Sequel gry ma nas natomiast przenieść również w przyszłość, pozwalając budować kolonie planetarne, a nawet rozpocząć misje międzygwiazdne. Wszystko to w oparciu nie o fantazję developerów, ale aktualny stan wiedzy naukowej oraz opinie ekspertów od kosmonautyki. Nie spodziewajcie się zatem napędów warp czy skoków w hiperprzestrzeń. Zamiast tego KSP2 pozwoli nam skonstruować np. nuklearne rakiety pulsacyjne (rzeczywisty typ napędu rozwijany w ramach amerykańskiego programu Orion, acz zarzucony wskutek podpisania traktatu o zaniechaniu prób jądrowych w Kosmosie) albo rakiety używające metalicz-



nego wodoru (hipotetycznego paliwa, które według fizyków można w wielkiej orbitości znaleźć wewnątrz Jowisza).

Poprawie ma także ulec model fizyczny, który w poprzedniej wersji gry rzekomo w nazbyt uproszczony sposób traktował zjawiska termodynamiczne i pomijał istnienie punktów Lagrange'a (miejsc w przestrzeni, w którym siły grawitacyjne dwóch ciał niebieskich się równoważą i obiekty mogą pozostawać w spoczynku). A jakby tego było **mało KSP2 ma utrzymać wsparcie dla modów, wprowadzić tryb multiplayer**, a także przedstawić zupełnie nowy samouczek – bo choć pierwsza część kusila sandboksową swobodą, to wielu graczy narzekało na brak prawidłowego tutorialu. Szykuje się prawdziwa gwiazda wśród symulacji.

[CDA]

Konsultanci

Star Theory Games zdołało pozyskać wielu utytułowanych konsultantów. Wśród nich jest między innymi Uri Shumlak, szef Katedry Badań na Wydziale Aeronautyki i Astronautyki Uniwersytetu w Waszyngtonie.

► PRODUCENT: INTELLIGENT SYSTEMS
 ► DATA: 17 LIPCA 2020
 ► MULTI: RACZEJ BRAK

RPG • PRZYGODA • PAPIER • ZŁA KSIĘŻNICZKA

► Świat nie będzie podzielony na levele. I dobrze!

PAPER MARIO THE ORIGAMI KING

■ Poskładał się ze szczęścia: **spikain**

Już wiemy, dlaczego **Fire Emblem: Three Houses** zostało wyprodukowane w lwiej części przez zewnętrzne Koei Tecmo. Intelligent Systems pracowało w tym czasie nad innym RPG. Równie ważnym!

Najbardziej oczywistą, ale przy tym bardzo ważną cechą serii Paper Mario jest tytułowy papier. Większość świata gry, włączając w to jego postacie, zbudowana jest właśnie z niego – i nie chodzi tu wyłącznie o oprawę graficzną. Papier łatwo się drze, zgniata, wilgotnieje, płonie i brudzi. Każdy z tych aspektów – i wiele innych – znajduje swoje zastosowanie w Paper Mario. W przeszłości rozwijaliśmy już poskładane w harmonijkę mosty, zalepialiśmy naderwane fragmenty naklejkami, ratowaliśmy zwiniętych w kulke enepców i tak dalej. Tym razem motywem przewodnim gry jest japońska sztuka składania papieru, która... pierze mózgi?

Will you crease yourself...

Na grzybowe królestwo napada przybysz z innego wymiaru – król Olly(*). Jego pozginani poddani docierają i do Bowsera, którego składają w nieszkodliwy kwadracik, i do księżniczki Peach. Tę ostatnią poddają właśnie origamiczne-

mu praniu mózgu – podobnie jak całe zastępy poddanych Bowsera, z którymi wielokrotnie zmierzmy się w turowych walkach. Będziemy musieli sprzymierzyć się z dotychczasowymi arcywrogami – Bowserem Jr., Kamekiem, różnymi Koopa Troopami, Bob-Ombami i innymi –

RPG z papierową estetyką i zaskakująco dojrzałym humorem.

aby odbić zamek i przywrócić ład. Nie jest to koncepcja nowa w grach o hydrauliku z wężem – tyle ich naprodukowano, że siłą rzeczy w tych bardziej rozwiniętych fabularnie odsłonach (jak seria Mario & Luigi) zdarzało nam się już nawiązywać takie nieoczywiste sojusze. Niemniej nie ukrywam, że cieszę się z takiego obrotu spraw. Już w Paper Mario: Color Splash z Wii U niektóre spośród najlepszych sytuacji czy dialo-

gów – być może najważniejszego aspektu tych gier – wynikały właśnie z przełamania tego schematu. Tak, raz jeszcze odsyłam niezorientowanych do sceny w pociągu (bit.ly/pocionk). Wróćmy jednak do wspomnianych walk, bo to w końcu szczególnie istotna kwestia

w przypadku akurat tego Paper Mario. W końcu jeszcze przed oficjalną zapowiedzią przecieki wyraźnie wspominały o powrocie do erpegowych korzeni serii. I rzeczywiście, **system walki zdaje się u podstaw bardziej zbliżony do tych tradycyjnych**, chociaż na pierwszy rzut oka wygląda inaczej niż cokolwiek, co znamy. Potyczki odbywają się na okrągłych arenach przypominających tarczę do rzutek (patrz na załączony obrazek), na





Great Line-Up!
Attack power up!



Walka wygląda co najmniej intrygująco.

Sprzymierzmy się z dotychczasowymi wrogami, a nawet odwiedzimy ich miasta.



Plotki, ploteczki!

Skoro już okazało się, że nowe Paper Mario rzeczywiście istnieje, nie jest portem Color Splash i wraca do korzeni, to warto przyrzeć się plotce, z której o tym wszystkim dowiedzieliśmy się przed oficjalnym ogłoszeniem. Bo teraz (dzięki serwisowi VGC) wiemy, że między innymi z okazji trzydziściopięciolecia wąsatego kurdupelka nadchodzi również remastery Super Mario 64, Super Mario Sunshine i Super Mario Galaxy oraz port Super Mario 3D World. Mamy też wkrótce po raz pierwszy zobaczyć animowany film Super Mario. „Wkrótce”, bo planowano ujawnić to wszystko podczas E3, na kilka miesięcy przed wspomnianą wrześniową rocznicą. A teraz to w sumie nie wiadomo, jak będzie.

których w kolejnych rzędkach ustawiają się przeciwnicy. Możemy na przykład obracać rzędkę, aby utworzyć kolumnę z wrogów i zoptymalizować swój atak. Poszło to więc nie tyle w stronę typowych erpegów, co gier taktycznych – ale jak ta koncepcja zostanie rozwinięta, na razie nie wiadomo.

...and be reborn?

Wiemy za to, że **znikną levele i sztuczna mapka ze znacznikami** – powrócimy do jednego świata (ale raczej nie otwartego), w którym kolejne zadania stawiane przed nami będą w sposób naturalny. To znaczy: bardziej naturalny niż „zdobądź gwiazdkę i przejdź do następnego poziomu”. Ta zmiana – jak i ta dotycząca systemu walki – to bezpośrednia odpowiedź na powszechne niezadowolenie fanów ze „zmariowienia” serii. Nawet w różnych oficjalnych miejscach Nintendo opisuje The Origami King jako „Adventure/RPG”, więc hektolitry wylanych łez najwyraźniej odniosły sukces.

Bez zmian pozostaje kilka innych rzeczy. **Pomimo, zdawałoby się, mroczniejszego tonu ewidentnie powróci charakterystyczny humor**, na co czekam chyba najbardziej. Cała seria z tego słynie, a Color Splash było jedną z najśmieszniejszych gier, w jakie grałem – a to niełatwa sztuka. Znowu będzie nam towarzyszyć jednorazowy kompan – tym razem siostra króla Olly’ego, Olivia. No i dorzucony zostanie nowy specjalny mechanizm dotyczący interakcji z otoczeniem – jak w Sticker Starze używaliśmy specjalnych naklejek, tak w Color Splashu mazaliśmy farbą, a tutaj otrzymamy... ramiona. Konkretnie: „tysiąc-krotnie składające się ramiona”, które pozwolą nam sięgnąć tam, gdzie nie-szczególnie skoczny Paper Mario normalnie sięgnąć by nie mógł.

Papier mâché

Wygląda też na to, że **w grze będziemy mieli do czynienia z największymi miastami w historii serii** (co nie oznacza,

że dla gracza w 2020 roku będą spektakularne), a i poza nimi będzie co eksplorować. Po świecie będziemy mogli między innymi jeździć samochodzikami w kształcie buta, a także popłynąć parostatkiem w piękny rejs (choć jeszcze się okaże, jak długi). No i jest jeszcze informacja o mechanizmie rzucania konfetti – i żadnego wyjaśnienia, jak i po co.

Przez to, że Color Splash ukazało się właśnie na Wii U, prawie nikt z czytających tę zapowiedź nie miał okazji wejść zagrać – przykre, zwłaszcza że w tej sytuacji portu pewnie nie będzie. Pozostaje mi mieć nadzieję, że The Origami King zadowoli nie tylko tych, którzy szukają powrotu do tradycji, ale i takich jak ja – ludzi, z którymi rezonuje to dziwaczne połączenie papierowej estetyki i zaskakująco dojrzałego humoru. Ta seria zasługuje na masowe uwielbienie – i być może przede wszystkim uwagę tych, którzy odwracają wzrok na widok słowa „Mario”.

[CDA]

(*) Tak, Japończycy czytają to „Ori”. Jak „origami”. Rozumiecie.

► PRODUCENT: EREMITES GAMES
 ► DATA WYDANIA: 2021
 ► MULTI: BRAK

CITY BUILDER • ELEMENTY ROGUELITE • BURZA



► Półki naszego miasta nie dopadnie śmiercionośny burzowy sezon, mamy czas na handel, zebranie plonów i eksplorację tajemniczych ruin.

AGAINST THE STORM

■ Z deszczu pod rynnę wskoczył: **Bastian**

Głównym filarem rozgrywki w *Against the Storm* jest wieczna niepogoda. Wiecie, czasem deszcz, a czasem... deszcz.



► Każda rasa zamieszkująca nasze miasteczko wyróżnia się innymi potrzebami, umiejętnościami, a także architekturą.

Sympatyczni spece z wrocławskiego Eremit Games postanowili zgotować bohaterom tego city buildera nie lada problem – otóż magiczny deszcz, nawiedzający ich krainy, nie przestaje ciąć. Mieszkańcom udało się jednak wyodrębnić trzy jego stadia, swoiste pory roku, na podstawie których dostosowali swój, pełen znoju i dziurawych kaloszy, żywot.

Szklanka wody

Najlepiej jest w czasach Mżawki – delikatny kapuśniaczek sprzyja faunie i florze, natura odżywa; nadchodzi czas siewu, tym samym odnawiając zasoby potrzebne do wyżywienia gawiedzi i rozwoju miasta. Prześwit, druga faza niepogody to czas zbierania plonów, handlu, planowania ekspedycji, które to umożliwią odkrycie zapomnianych, starożytnych zdobyczy techniki – ich odblokowanie pozwoli później na skuteczną walkę z żywiołem wody. Jednak to, co najgorsze, czeka w sezonie Burz – szalejąca nawałnica niszczy wszystko na swojej drodze, chmury syją piorunami, zasoby chylą się ku końcowi. To test gospodarności gracza oraz wytrzymałości tak miasta, jak i jego mieszkańców.

Jeśli o nich mowa, będzie nam dane opiekować się trzema sprzymierzonymi rasami, które dostosowały się do panującej rok w rok zawieruchy. Każda ma inne potrzeby, na innej jest diecie, ma odmienne upodobania architektoniczne i zdolności. Humanoidalne bobry to rasa budowniczych, która zresztą jest najbardziej odporna na warunki atmosferyczne, a w razie wypadku, posilić może się zdobyczym drewnem. Jaszczuroludzie zaś zajmują się głównie polowaniem i wojaczką, dostarczając cenne mięso do miejscowych magazynów. Ostatni z trójki, ludzie, są najbardziej uniwersalni, tak jeśli chodzi o dietę, jak i działanie w deszczu, toteż są doskonałym wyborem do wspomnianych wcześniej ekspedycji.

Nie ma fał
 Wieczny deszcz sprawił, że w świecie gry ważną rolę odgrywa, niczym we Frostpunku, ogień. Istotnym surowcem pozyskiwanym w czasach przychylniejszych jest paliwo, które podtrzymuje żar głównego

paleniska, co pomaga utrzymać sprzyjającą temperaturę w mieście (jeśli spadnie do zera: koniec gry!). Wszelkie zasoby, jakimi dysponujemy, to zresztą kluczowa sprawa w kontekście doboru przyszłych mieszkańców. Kiedy stajemy przed dylematem wprowadzenia do osady jednego człowieka i dwójki bobrów lub jednego bobra i trzech jaszczurów musimy mieć bacznie na to, czy będziemy w stanie w ogóle wyżywić tych ostatnich. Do tego dochodzi świadomość, że niewielka liczba gadzich obywateli w mieście nie sprzyja owocnym polowaniom.

Takich dylematów czekać na nas będzie zresztą sporo – **prócz standardowej strategicznej zabawy w grę zakorzeniono bowiem elementy roguelite'owe**. Każda nowa rozgrywka to proceduralnie generowany obszar zabawy, losowo przydzielone zasoby na start, narzędzia jak i długoterminowe cele do zrealizowania. Do tego ekspedycje i związania z nimi eksploracja ruin starożytnych cywilizacji przyniesie nam wiedzę potrzebną do budowania coraz bardziej zaawansowanych konstrukcji, nowe surowce, albo... śmierć.

Dane mi było obejrzeć gameplay głównego programisty z wczesnej wersji alfa gry – klawiatury i myszki do ręki nie dostałem. **To, co widziałem, mocno kojarzyło mi się z Warcraftem 3 – zresztą, twórcy przyznają, że dzieło Blizzarda wespół z Frostpunkiem to główne inspiracje**. Chcesz być zdrowy, młody, nie strój nigdy od wody – to nie stronię, czekam na jakiś early access!

[CDA]

► PRODUCENT: DREAMPLANT
 ► DATA WYDANIA: 2021
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (72 Zł)
 ► MULTI: BRAK

AKCJA • ROGUELITE • RĄBANKA

► Yotunowie lubią wywijać. W grze przewijają się tańce plemienné z różnych okazji. Zabawny widok.

JUŻ GRALIŚMY!

ARBORIS

■ Jest zielona: Cerebrum

To nie jest rogue-lite. To RAGE-LIKE. (*)
 Ale las zawsze koi nerwy.

Mama powtarzała, żeby nie zakochiwać się w potencjale, bo można się srogo rozczarować. Dlatego ostrożnie podszłam do Arborii, mimo odczucia po paru godzinach zabawy, że jak na wczesny dostęp, tytuł ma ogromne szanse, by stać się bardzo fajną i wciągającą rąbanką.

Na grzyba tu wchodziłeś?

Tak nazywa się jedno z osiągnięć, które odblokowałam na Steamie. I faktycznie, po dłuższym czasie spędzonym z grą sama się nad tym zastanawiałam. Dostosowywana do umiejętności gracza walka nieźle dawała w kość, a nieustanne umieranie zdrowo mnie wpieniało. A jednak, gdy przerywałam grę, ciągnęło mnie, by wrócić do bandy trolli i szukać kolejnych mutacji i oręża. **Ta gra akcji z elementami RPG, a do tego generowanymi proceduralnie poziomami, urzekła mnie na domiar grafiką.** Rozgrywka toczy się w pełnym roślin świecie fantasy, po którym poruszamy się drzewopodobnym osobnikiem, wędrującym w towarzystwie latającej wróżki.

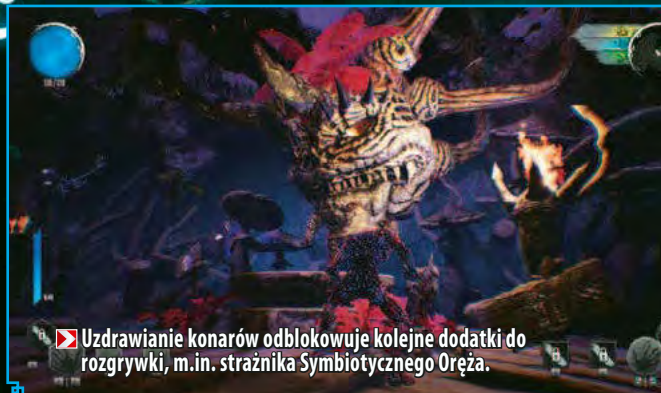
Choć historia intryguje, to brakuje głębszego wprowadzenia do fabuły(**). Ot, dowiadujemy się, że plemię Yotunów hodzi wojowników, którzy schodzą do podziemi: Durnaru, aby leczyć zainfekowane korzenie, zbierać tzw. veri i odkrywać tajemnice. Uzdrawianie konarów jest niezbędne, by uratować Ojca-Drzewo, a veri pomaga udobruchać bogów –

wszystko po to, by plemię dalej trwało. Zacięciem wracałam w podziemia nawet gdy walki wywoływały we mnie więcej rage'u niż delektowania się roguelitem – i tylko dlatego odkryłam, jaki jest cel rozgrywki. Brak wyjaśnień na początku może zniechęcić do dalszych zmagani, a szkoda, bo im dalej w las, tym więcej drzew – czy raczej korzeni do uleczenia.

Z drzewa spadłeś?

Wybrańcy spychani do podziemnego świata żegnani są słowami „Zabijaj i zostań zabity”. To istotny detal, bo trolle docelowo nie mają żyć długo – **z kolejnymi poległymi wzrastają umiejętności następców.** Pokonany Yotun trafia na cmentarzysko, gdzie wygląda jak kiwająca się mandragora. Raz poległy – nigdy nie wraca do gry. Do wyboru pojawiają się kolejne drzewopodobne osobniki, które na karcie postaci mają rozpisane cechy, w tym niekiedy fajne perki. Aby maksymalnie je wykorzystać, warto wysilać się podczas zbierania veri.

Napotykanie maskarzy są dość zróżnicowane, walka jest szybka i zjadła. Kamera niestety czasem płata figle i nietrudno stracić oczu wrogów i polec nawet mimo dobrych mutacji i nabycia symbiotycznego oręża. **Sterowanie jest nieco przekombinowane;** ogrom klawiszy wykorzystywanych do ataków może irytować. Niedociągnięcia rekompensuje rozwijanie cech i zdolności bohaterów, bo to te



► Uzdrawianie konarów odblokowuje kolejne dodatki do rozgrywki, m.in. strażnika Symbiotycznego Oręża.

elementy zapewniają najwięcej zabawy i efektownych ciosów.

To dopiero początek drogi Wybrańców w ramach wczesnego dostępu, ale jej potencjał gdzieś tam brzęczy mi z tyłu głowy, jak pierwsza napotkana w Durnarze osa. Kilka dni temu na Steamie pojawiła się lista planowanych update'ów, są to m.in. nowe bronie, mutacje, postaci i co mnie bardzo ucieszyło – voice over, którego aktualnie nie ma. Trzymam kciuki i sadzę drzewko z nadzieją, że wykiełkuje mi jakiś fajny Yotun do przemierzania Arborii w przyszłości. [CDA]

CIESZY

- ✚ dynamiczna walka
- ✚ planowane update'y
- ✚ ma potencjał

NIEPOKOI

- ✘ błędy kamery
- ✘ brak logiki działań

(*) Potwierdzam. Ostani raz Cerebrum tak fukała, pischczała i krzyczała na ekran, gdy oglądaliśmy Nocne Istoty. Niezapomniane przeżycie, tak horror, jaki zjawisko. [Bastian]

(**) Nie pomagają też za szybko znikające napisy, czego nie da się dostosować w ustawieniach.

► PRODUCENT: GAMING MINDS STUDIOS
 ► DATA WYDANIA: 25 WRZEŚNIA 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA OTWARTE BETA-TESTY
 ► MULTI: NIE

SYMULACJA • EKONOMIA • PIRACI

JUŻ GRALIŚMY!

■ Pisał z nożem w zębach: **Dael**

Nie czarujmy się – samolotem to nikt dziś na Karaiby raczej nie polecą. Gaming Minds Studios sugeruje nam zatem, byśmy odwiedzili ten egzotyczny zakątek świata w bezpieczniejszych czasach. W trakcie złotej epoki piractwa. Czekają nas skarby i łupy!

Port Royale 4

Chociaż tak prawdę powiedziawszy to historycznie piratom rzadko kiedy udawało się obłowić. Jeśli dochodzili do wielkich majątków, to dopiero po zaciągnięciu się listem kaperskim na państwową służbę. Albo po założeniu studia produkującego gry. Dlatego właśnie Port Royale, choć da nam posmakować pirackich rozbojów, przede wszystkim próbuje nas nakłonić do służby którejś z kolonialnych potęg i do stworzenia własnego handlowego imperium.

Kiedy rum zaszcumi w głowie...

W końcu **to przede wszystkim gra ekonomiczna, w której 90% czasu upływa na operowaniu statkami handlowymi i rozbudowie miast.** Zaczynając grę wybieramy jedną z nacji posiadających swe porty na Karaibach pod banderą której będziemy pływać (są to Hiszpanie, Anglicy, Holendrzy i Francuzi), a następnie wskazujemy archetyp naszej postaci (od poszukiwacza przygód po piratkę), co zmodyfikuje niektóre mechanizmy gry (np. bukanierzy mają zniżkę na listy kaperskie). Bez względu na te wybory dostajemy kilka statków, parę misji od naszego wicekróla i wolną rękę. Może inaczej – pozornie wolną, bo w tym momencie wybór drogi pirata szybko kończy się na dnie morza. Trzeba najpierw zarobić na solidne łajby.

A jak przebiega sama gra? Statkami można sterować bezpośrednio, i obserwować jak prują fale i wpływają po towary do portów, ale wyjąwszy sytuacje, gdy chcemy zacząć się na pirata (albo samemu

popiracić) jest to rozwiązanie mało efektywne. Zamiast tego projektujemy więc trasy handlowe. Zaglądamy do karaibskich miast, sprawdzamy czego mają w handlu, a czego im potrzeba i z jakiej ilości w ręku notujemy sobie potencjalne zyski. Następnie wydajemy rozkaz zakupu i sprzedaży w każdym z nich określonych towarów.

To oczywiście nie wszystko, bo Port Royale 4 symuluje nam też ruch mas powietrza, trzeba więc trasy handlowe zaprojektować tak, aby nie płynąć z wiatrem i omijać sztormy. Przede wszystkim należy jednak zadbać o solidne obłożenie ładowni. **Skupianie się wyłącznie na handlu najbardziej lukratywnymi dobrami jest kontraproduktywne** – jest ich tak mało, że koszty pływania pożarłyby zyski. Na szczęście PR4 ma sprytny system pozwalający wydawać kapitanom rozkazy zakupu większych ilości różnorodnych dóbr, gdy w danym mieście podaż znacząco przewyższa popyt oraz sprzedawania ich tam, gdzie popyt jest większy. Nie jest to jednak system idealny, i zmieniające się ceny trzeba monitorować oraz sprawdzać, czy nie robimy piątej rundki wokół Karaibów z ładownią pełną bawełny, której za oczekiwaną cenę nikt nie chce od nas kupić.

Cały świat nabiera treści...

Czy to brzmi nieco żmudnie? Na pewno trzeba mieć smykałkę do gier handlowych, by w pełni czerpać radość z zawieranych transakcji. Ale przecież **Port Royale 4 nie ogranicza się do optymalizowania szlaków handlu piwem i gaciami dla marynarzy.** Równie wiele uwagi poświęcone jest rozbudowie miast i osad. Wyku-

Prawo podaży i popytu bywa bardziej bezwzględne od piratów.

piwszy w danej miejscowości licencję na rozbudowę możemy stawiać pierwsze budynki produkcyjne. Ale postawienie sobie nowej plantacji nie jest takie łatwe. Potrzebny jest budulec. A kto go dostarczy? Oczywiście statki handlowe – własne albo cudze. Szlaki handlowe należy więc zaprojektować tak, aby współgrały z planami rozbudowy naszej małej kompanii. Agdy już powstaną upragnione plantacje, uważny magnat winien rozważyć sposób, w jaki zmieni to relacje podaży i popytu, a co za tym idzie – ceny. Tu właśnie leży największa siła Port Royale 4 – **handlowanie i rozbudowa miast wzajemnie na siebie wpływają**. Czasem nadmierny sukces na jednym polu może pogmatwać nam plan działania na innym i sprawić, że dochodowa linia handlowa nagle zacznie przynosić straty. Przy czym w miarę upływu czasu, zdobywanej przez nas sławy i wykupywanych koncesji na nowe budynki na głowie będziemy mieć coraz więcej takich wzajemnych relacji. A kiedy jakiś wiekroł w końcu zechce powierzyć nam pełny zarząd nad którymś z miast, Port Royale 4 nabierze cech rasowego city buildera.

Wtedy chętniej słucha człowiek...

Handel handlem, a tymczasem najwięcej radości dostarczyła mi trzecia część składowa gry. Walka! W końcu na nasze łodownice czyha niejeden pirat. W stosunku do Port Royale 3 zaszły tu największe zmiany. **Miejsce mocno krytykowanych, zręcznościowych potyczek toczonych w czasie rzeczywistym zajął turowy tryb taktyczny**. Tym razem wrogie floty są rozmieszczone

na planszy złożonej z heksów, a okręty poruszają się naprzemiennie. Ich zasięg ogranicza liczba punktów ruchu i – co jest nowością w tego rodzaju grach – manewrów. Ten drugi system naprawdę przypadł mi do gustu, realistycznie prezentując przewagę lekkich i zwrotnych jednostek nad ciężkimi wojennymi galeonami. Manewrowanie ma bowiem ten dodatkowy smaczek, że w swojej turze okręty mogą odpalić dwie salwy – po jednej z każdej burty. Ale by z tego skorzystać, trzeba oczywiście znaleźć się w dogodnej pozycji.

Gdy już przyjdzie do walki, to możemy we wroga ładować zwykłymi kulami armatnimi albo kartaczami (dla przetrzeźnienia załogi), a także dokonać abordażu. Do tego dochodzą jeszcze umiejętności specjalne zależne od postaci naszego kapitana. **Nie jest to system skomplikowany, ale wymaga odrobiny zastanowienia przed atakiem**, bo nawet słabsza flota, jeśli będzie sprawnie manewrować, może spuścić manto niejednemu wilkowi morskemu.

Morskich opowieści!

Tylko trochę szkoda, że owe bitwy morskie nie mają w sobie nic z wizualnego spektaklu. Prawdę powiedziawszy to w ogóle **gra nie wygląda pod względem grafiki na bardziej zaawansowaną od ośmioletniego już Port Royale 3**. Sądzę jednak, że tutaj trzeba wykazać się cierpliwością. Do premiery zostało jeszcze kilka miesięcy, a w opcjach można wyszperać ustawienia graficzne, które pewnie w ostatecznej wersji uda się nieco podkręcić. Liczę też na to, że zafascynowani Karaibami

developerzy z Gaming Minds popracują trochę nad bugami i stabilnością. W ciągu kilkunastu godzin, jakie spędziłem testując Port Royale 4, gra czterokrotnie wyrzuciła mnie do pulpitu, dwa razy postraszyła graficznym glitchem i raz zeżarła save'a. Ale ja się nie gniewam, bo zamknięte betatesty są właśnie od wyłapywania takich niedoróbek.

Natomiast **widzę już teraz w Port Royale 4 spory potencjał**. Postawmy sprawę jasno – ta seria zawsze była i chyba zawsze będzie niszowa. Trafia do szczególnego typu graczy, którzy najbardziej w życiu lubią dwie rzeczy – odpalanie armat na sterburcie i zgłębianie arkuszy w Excelu. Ale o ile Port Royale 3 było również dla nich rozczarowaniem, o tyle nowa odsłona serii ma szansę wrócić do korzeni i odzyskać sympatię fanów gier ekonomicznych. Wszystko, co musi zrobić developer, to usunąć niedoróbki – wyszorować pokład, przeczyścić lufy armat, upewnić się, że żagle nie są dziurawe. A potem nadać grze trochę pirackiego blachtru. I, do stu piorunów – nieco uprościć przypisywanie statków do szlaków handlowych. A gdy cele te zostaną spełnione, z chęcią dam się Port Royale 4 zabrać na karaibską przygodę. [CDA]

CIESZY

- nowy system walki na morzu
- zaawansowana symulacja relacji cenowych

NIEPOKOI

- bugi i niedoróbki
- brak poprawionej oprawy graficznej

Sodoma Nowego Świata

Będący stolicą Jamajki, Port Royal cieszył się złą sławą. Wszystko przez to, że w połowie XVII wieku, gdy stało się jasne, iż Anglicy nie są w stanie zapewnić Port Royal stosownej obrony przed napaścią ze strony Francuzów i Hiszpanów, gubernator Jamajki zwrócił się o pomoc do piratów, oferując im schronienie w zamian za odparcie ewentualnych ataków. Wkrótce miasto stało się światową stolicą paserstwa, handlu niewolnikami i prostytucji. Stan ten trwał aż do roku 1692, kiedy trzęsienie ziemi zniszczyło znaczną część Port Royal, a władze Jamajki przeniosły się do Kingston.

➤ Port Royale 4 to również pełnoprawny city builder.



➤ Nie żeby gra wyglądała źle... ale graficznie od czasu Port Royale 3 wiele się nie zmieniło.

► PRODUCENT: CODEMASTERS
 ► DATA WYDANIA: 7 LIPCA 2020
 ► MULTI: TAK

WYŚCIGI • FORMUŁA 1 | 2 • WŁASNA STAJNIA

JUŻ GRALIŚMY!

2020

TM

BENETTON

■ Jedzie: **enki**

Przez tyle lat wydawało się, że to fikcja goni rzeczywistość, a wyszło, że jest odwrotnie.

Porobiło się. Trudno powiedzieć nawet, że Formuła 1 miała w tym roku kiepski start, skoro tak naprawdę zielonego światła kierowcy nie zobaczyli do tej pory ani razu. (W momencie, gdy to piszę, znajdujemy się między opóźnionym GP Hiszpanii a odwołanym GP Monako – konkretnie szóstym i siódmym wyścigiem pierwotnie zaplanowanego sezonu). Natura nie lubi próżni, więc zamiast pocić się w kokpitach swych maszyn, zawodnicy pocą się, kręcąc co tydzień kierownicami podłączonymi do komputerów z odpaloną zeszłoroczną edycją gry Codemasters – a wszystko w ramach licencjonowanych „towarzyskich”

wyścigów firmowanych przez „królową motorsportu”. Nie wiadomo, jak długo to jeszcze potrwa, ale rynek gier czekać nie może, więc może się okazać, że w lipcu przerzucą się na wersję najnowszą.

Kaczka po wietnamsku

W tę miałem okazję pograć nieco, głównie testując sobie nowe w kalendarzu tory w Wietnamie i Holandii, ale demo pozbawione było niestety funkcji najciekawszych, o których za chwilę. Dość powiedzieć, że jak zwykle bolidami F1 jedzie się ultraprzyjemnie, przycisk włączający i wyłączający tryb wyprzedzania jeszcze bardziej przybliża grę do... gry komputerowej, a **odświeżony Zandvoort ze swoimi pochylonymi wirażami to fantastyczne połączenie klasyki z czymś zupełnie nowym.**

Kółko w Hanoi, nawiasem mówiąc, dotyczą wszelkie bolączki innych torów miejskich, czyli przede wszystkim wysokie ściany po obu stronach zasłaniające widok tak skutecznie, że poza dwoma wieżowcami i trzema palmami wystającymi tu i tam na tle nieba, trudno byłoby na pierwszy rzut oka określić nawet zgrubnie szero-

kość geograficzną, na której się ścigamy. Nic to jednak – długie proste i szybkie, ciasne szykany w jakiś tam sposób równoważą brak lokalnego kolorytu. A jak popada, to jest bardziej widowiskowo – we wszystkich tego słowa znaczeniach. Ale nie o tym miało być.

Skuteczna strategia

Nowością w serii będzie tryb o znanej skądinąd nazwie My Team. Z dała od wszelkich mikropłatnościowych, karcianych inwestycji, które lubią pojawiać się w innych grach sportowych, **zajmiemy się tu czysto singlowym rozwojem własnej, jedenastej w stawce stajni.** Oczywiście będąc jednocześnie jednym z dwóch jej kierowców. Wybierzemy zatem barwy klubowe, podpiszemy kontrakty z dostawcami silników (do wyboru Renault, Mercedes, Honda i Ferrari) oraz sponsorami, którzy zechcą zapłacić za nalepienie ich logo na skrzydłach naszych bolidów (ci będą fikcyjni). Zatrudnimy też partnera wyścigowego – skoro zaczynamy od zera, nie ma co liczyć na zainteresowanie Vettela czy Verstappena, ale młodzi koledzy jeżdżący w F2 też nie są w ciemnie bici, a rynek transferowy będzie dynamicznie reagował na nasze postępy w stawce. (Przy czym pozostałe, symulowane przez AI, ekipy będą musiały się zmagać z takimi wyzwaniem co my).

► Niewiele Wietnamu widać dookoła, ale też nie ma tu na zwiedzanie za wiele czasu.





Przyda się też nieco cierpliwości do buchalterii, a przynajmniej zdolności organizacyjnych, bo **nie będziemy już żyć od weekendu do weekendu, tylko znajdą się dni na treningi zawodników, testy, imprezy sponsorskie, odwiedziny w fabryce i inne aktywności**, które poprawią nasze statystyki w niektórych dziedzinach. Kto grał w Motorsport Managera, wie, jak praca nad rozbudową własnego zespołu wyścigowego może być wyczerpującym w ekran zajęciem. W odróżnieniu jednak od gry Playsport Games tutaj nie będzie możliwości zajęcia się czystą menedżerką, bez własnego uczestnictwa w zmaganiach na asfalcie – chyba że zdecydujemy się symulować wyścigi z naszym udziałem, co, jak by nie było, wymiecie z całego doświadczenia połowę frajdy. Mam niemniej wrażenie, że znajdzie się modder czy dwóch, którzy – przynajmniej w pece-
towej wersji – spróbują coś takiego zaimplementować.

Już nie pod górkę

Fakt, iż developerzy skupili się w tym roku na nowej formie rozgrywki, sprawił, że **z kariery wywieje oparty na cutscenkach tryb fabularny**. Wciąż będzie można (ale wcale nie trzeba) rozpocząć przygodę w autach F2, ale już nie pooglądamy sobie kłócących się kumpli zza kółka. Ale żeby nie było takiej znowu posuchy, w ciągu

10 sezonów, na jakie przewidziany jest tryb, wielokrotnie będziemy mogli negocjować i renegeować kontrakty tak, by za nasze usługi trafiały na nasze konto jak najtłustsze przelewy. Wszystko po to, by za tak zarobione pieniądze móc wykupować dodatkowe perki, które przydadzą się na torze, pomogą zarobić jeszcze więcej pieniędzy... i tak dalej.

Najmniej może spektakularnymi technicznie, ale kto wie czy nie **najważniejszymi, z punktu widzenia popularności całej produkcji, zmianami w F1 2020 są te, które koncentrują się na zwiększeniu przystępności gry**. Po względem techniki Codemasters przez ponad 10 lat rozwijania serii zbliżyło się do poziomu popularnych symulatorów, uwzględniając m.in. wpływ dynamicznego rozkładu temperatur powierzchni i wnętrza opon na przyczepność. Aby zdobyć nowych fanów – tych, którzy mogliby mieć początkowo problem z utrzymaniem optymalnego toru jazdy na „eskach” w Suzuce, nie wspominając o dobraniu właściwych biegów – przygotowano pakiet asyst, które pozwolą się ścigać absolutnie każdemu. Automatyczna obsługa ERS, DRS

czy panelu wyboru mieszanki paliwa z pewnością niemniej ucieszy nawet weteranów-leniuszków, do których zresztą sam dumnie się zaliczam. Raczej nie będę za to grał na podzielonym ekranie, ale z pewnością znajdzie się wielu amatorów tego dostępnego wreszcie, a przecież jakże podstawowego, rozwiązania.

Konsekwentnie do przodu

Cross-play i VR wciąż pozostają w planach na przyszłość Codemasters – nie wiem czy

W nowym trybie zajmiemy się zarządzaniem całą drużyną.

bardziej skryzalizowanych niż to, jak będzie ostatecznie wyglądał „prawdziwy” sezon 2020. Wygląda na to jednak, że cyfrowa rewolucja pędzi na ósmym biegu, a choć brzmi to cynicznie, brytyjskie studio może na obecnej sytuacji zyskać naprawdę wiele. [CDA]

CIESZY

- + nowe tory
- + tryb zarządzania drużyną

NIEPOKOI

- co z prawdziwym sezonem F1?

► PRODUCENT: RED BOON
► DATA WYDANIA: 2020
► MULTI: BRAK
► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (37 ZŁ)

KARCJANKA • FANTASY • SLAY THE SPIRE



► Nie ciesze się z nowych kart. I tak nie ustrzegą was przed cierpieniem.

JUŻ GRALIŚMY!

► To nie są zwykłe wilki. Nic tutaj nie jest zwykłe.

► Im też nie można ufać. Ale skoro nie biją, to korzystam.

■ Walczy jak łamaga i o litość błaga: **Joanna The Very Dark**

Rozgrywka zaczęła się od klątw pod adresem twórców i zupełnie bezpodstawnymi porównaniami do gier souls-like, ale szybko przerodziła się w ostrożne zainteresowanie i sympatię. **Knock on the Coffin Lid** ma potencjał na wymagającą karciankę dla masochistów, tylko czegoś tu brakuje.

Warstwa fabularna nie dość, że jest cienka jak ulotka reklamowa, to jeszcze składa się z samych ogólników. W bliżej nieokreślonym świecie fantasy bohater wyrusza w samotną misję walki ze złem. Nieco pikanterii dodaje jego historii fakt, że jest nieumarłym, przywróconym do życia przez wędrownego nekromantę. Cemu jednak dostąpił wątpliwego zaszczytu ożywienia – nie wiadomo. Wychodzi zatem z krypty i wybiera jedną z czterech dróg wiodących do głównego bossa. O czyhających na niego niebezpieczeństwach domyśla się na podstawie symboli widniejących na danej ścieżce. Po uważnym przestudiowaniu mapy widać, która trasa jest łatwiejsza, gdyż zawiera więcej postojów w obozie i wydarzeń losowych.

Walki to klasyka gatunku: przeprowadzane są za pomocą kart, które określają akcje takie jak blok i atak, sporadycznie wspierane umiejętnościami specjalnymi. Wspomniana wyżej **prosta – a wręcz uboga – fabuła na dłuższą metę nie razi, bo najważniejsza jest walka**. To potyczki spędzają sen z powiek i powo-

dują zgrzytanie zębów, zwłaszcza u osób, które (jak ja) ciężko znoszą porażki.

Co tu się...

Wersję wczesno dostępową można ukończyć w cztery godziny, ale konia z rzędem temu, kto zrobi to za pierwszym podejściem. Mimo prostej mechaniki i małej liczby kombinacji, które mogłyby sugerować łatwą rozgrywkę, pierwsze kilka prób to istny festiwal porażek. Zupełnie jakby zaraz po nauce chodzenia założył człowiekowi buty biegowe i kazał wystartować w maratonie. Bez przygotowania. Winę za to ponosi, między innymi, **brak jakiegokolwiek samouczka czy wprowadzenia**, w którym znalazłoby się wyjaśnienie mechanik.

Najgorsi są jednak przeciwnicy. Pierwszy napotkany wilk potrafi wysłać bohatera z powrotem do trumny jednym celnym kopem. Nie ma czegoś takiego jak mięso armatnie i małe gobliniątka, po których bohater przetacza się z uśmiechem na twarzy. Zapomnijcie o rozgrzewce przed głównym bossem. Odesłajcie do łamusa pojęcie grindu. **Knock on the Coffin Lid nie bierze jeńców, nie słucha płaczu, nie wybacza błędów czy ociężałości umysłowej**. Pożre was na śniadanie. I to jest w tej grze piękne. W dodatku nie ma opcji zapisu postępu, a każda porażka równa się permanentnej śmierci. Bohater budzi się w krypcie, a nekromanta wita go porada-

mi w stylu: „jeju, trolle są praktycznie nieśmiertelne, unikaj ich następnym razem, dobrze?”. Oraz moją ulubioną: „niestety, cały ekwipunek i karty przepadły, ale za to jesteś bogatszy w wiedzę”.

„Hit me one more time”

Knock on the Coffin Lid to gra z wysokim progiem wejścia, potwornie frustrująca osoby przyzwyczajone do prowadzenia za rączkę. Ale po dziesiątej śmierci, kiedy w głowie zaczyna układać się mapa przeciwników i strategia walki z nimi, każdy postęp, każdy dodatkowy kawałek mapy wyrwany z łap wrogów skutkuje potężnym wyrzutem endorfin.

W obecnej postaci tej grze najbardziej potrzebna jest jednak treść. A konkretnie – sporo oryginalnej treści, która pozwoli wyróżnić się z tłumu karcianek i uzasadnić kilkadziesiąt złotych wydanych na parę godzin grania w klona *Slay the Spire*. Wysoki poziom trudności to jeszcze za mało, zaś klasyczne uniwersum fantasy to w wykonaniu Red Boon niestety nudna sztampa. [CDA]

CIESZY

- całkiem przyjemna grafika
- przeciwnicy się w tańcu nie certylają

NIEPOKOI

- ☐ żeby mnie jeszcze coś motywowało do walki
- ☐ bo ani tu fabuły, ani oryginalnego świata
- ☐ ani samouczka, ani bestiariusza
- ☐ trochę za bardzo podobne do *Slay the Spire*

**Pożre was na śniadanie
- i to jest piękne.**

► PRODUCENT: GENTLYMAD STUDIOS
 ► DATA WYDANIA: KONIEC 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK

POSTAPO • SURVIVAL • CITY BUILDER

ENDZONE

A WORLD APART

■ Próbuje wstać z kolan: **Ottom**

Co by się nie działo, żyć trzeba. Trzeba wstać każdego ranka, trzeba walczyć, trzeba pracować. Nieważne, że zdarzyła się atomowa zagłada...

Zagłada spowodowana, dodajmy, przez terrorystów. Zdaniem developerów z Gentlymad elektrownie atomowe staną się w przyszłym roku dobrym celem do ataków bombowych.

Choć eksplozje kolejnych fabryk energii zamieniły świat w radioaktywną pustynię, oszczędziły garstkę ludzkości. Ta po spędzeniu 150 lat w schronach postanawia wyjść wreszcie na powierzchnię i odbudować cywilizację. Zaczynamy z garstką osadników, zamieszkujących początkowo niewielki autobus, ulokowany w centrum bazy. Następnie zdobywamy jedzenie i surowce, a potem pilnujemy, żeby każdy miał gdzie mieszkać i nie był zbyt narażony na promieniowanie.

Życiodajny płyn

Najważniejszym surowcem w Endzone jest jednak woda. Już pierwsze zadanie, polegające na zbudowaniu zbiornika i pomostu ujawnia nam najciekawszą cechę gry. Każda budowla ma bowiem swój obszar działania i często jest bezużyteczna, gdy nie znajduje się w zasięgu innej. Podczas planowania osady trzeba więc liczyć się z ograniczeniami. Podobnie ma się to w przypadku budynków koniecznych do wydobywania drewna czy zbierania złomu. Gdy skończą się drzewa czy metal w zasięgu, konieczne będzie przeniesienie całej struktury w inne miejsce. Zmiany pogody mogą też zmusić nas do likwidacji upraw. **Koczownictwo wraca do łask.**

Z początku Endzone nieco przytłacza liczbą różnych okienek i sprawia wrażenie strasznie nieintuicyjnego. To jednak tylko pozory, które znikają już po kilku minutach spędzonych w bardzo dobrze zaprojektowanym samouczku. Świetnie tłumaczy on podstawy, cieszą też, zawarte w wyjaśnieniach, liczne hiperłącza do przebogatej encyklopedii.

Tak naprawdę przez większość czasu operujemy na dwóch zakładkach. W jednej zlecamy członkom naszej populacji budowanie, w drugiej zarządzamy ich zatrudnieniem. Miejsca pracy powstają poprzez budowanie kolejnych struktur. To tu określamy, ilu naszych obywateli ma pracować na farmie czy np. zajmować się produkcją energii, a kto ma pełnić rolę budowlańca. Z biegiem czasu liczba miejsc pracy rośnie oczywiście szybciej, niż liczebność naszej populacji, trzeba więc przygotować się na ciągłe ruchy kadrowe.

W drodze po więcej

Obecnie Endzone oferuje praktycznie kompletną rozgrywkę (w przyszłym miesiącu dojdą jeszcze side questy), ale nie zawiera jeszcze zbyt wielu trybów – na liście znajduje się samouczek oraz tryb gry swobodnej, oba rozgrywane na tej samej mapie. **Pełna wersja ma dorzucić przede wszystkim mocno fabularyzowaną kampanię**, której załóżek stanowi już sprawnie wyreżyserowane intro.

JUŻ GRALIŚMY!

► Choć na początku wydaje się skomplikowana, szybko odsłania przed nami swoje sekrety.

► W obecnej wersji mamy już niemal kompletną mechanikę, brak jednak kampanii.

Nawet to, co jest już teraz, wystarczy jednak, by spędzić przed ekranem kilka godzin. Choć możliwości jest tu dość sporo, a przyglądanie się jak nasza osada rośnie w siłę sprawia przyjemność, zabawa dość szybko staje się schematyczna. Do tego, przez zmienne warunki środowiskowe, w wielu sytuacjach za dużą rolę odgrywa szczęście. To ostatnie jest jednak tylko kwestią poprawy balansu. Obawiam się jednak, że gra może szybko stać się zbyt monotonna dla weteranów gatunku. [CDA]

CIESZY

- Settlersi w nietypowych klimatach
- wbrew pozorom przejrzysta rozgrywka

NIEPOKOI

- zabawa szybko staje się schematyczna
- duża rola szczęścia

► PRODUCENT: BRACE YOURSELF GAMES
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► MULTI: BRAK
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA EGS (100 ZŁ)

CITY BUILDER • CYBERPUNK • VOXEL ART

JUŻ GRALIŚMY!

INDUSTRIES OF TITAN

Monetyzuje obywateli: enki

Jeżeli city builder, to tylko od ekipy, która zrobiła najciekawsze gry rytmiczne ostatnich lat!

Brace Yourself Games ma bowiem na koncie m.in. Crypt of the Necrodancer oraz Cadence of Hyrule – obie cokolwiek proste graficznie, wybitnie muzycznie („Disco Descent” wybrzmiewa u mnie od lat jako dzwonek przychodzącego połączenia) i znakomite gameplayowo produkcje o biciu stworów do elektronicznych beatów Danny’ego Baranowsky’ego. Wreszcie, po długich latach nęcenia, studio dało wszystkim możliwość zakupu wczesnego dostępu do Industries of Titan – produkcji zupełnie do tamtych niepodobnej.

To, podpowiem, wcale nie jednorazowy wybryk Kanadyjczyków, bo przygotowują również taktyczno-mechowego Phantom Brigade, o którym też za jakiś czas powinno być zresztą głośno. Tymczasem jednak wreszcie możemy zanurkować w gęstą atmosferę Tytana, aby liźnąć tego, co za

jakiś czas stanie się pełnoprawnym konkurentem dla Cities: Skylines... tak jakby.

„Fart gas rock around Saturn”

Tytułowy księżyc Saturna widział lepsze czasy. Takie, w których poprzednia cywilizacja wysiliła się nie tylko na to, by pobudować na nim całe buzujące metropolie, ale wręcz by zmienić eliptykę orbity po to, by mieszkańcy mieli na niebie piękniejszy obraz pierścieni gazowego giganta. Wszystko to przepadło jak łzy w deszczu i wcale nie rzucam tu znanym cytatem od czapy, bo też „Łowca androidów” to ulubiony film dyrektora artystycznego gry i jedna z głównych inspiracji stojących za zasnuwającą ekran atmosferą. Tak czy siak po złotej erze pozostała dżungla ruin i to ona wita nas – śmiałków gotowych zrekolonizować śmierdzący glob dla dobra ludzkości i mnóstwa, mnóstwa kasy.

Proceduralnie generowane miejsce akcji

obserwujemy obracalnym rzucie izometrycznym, na równej siatce pól, z których każde mieści jeden budynek. Zaczynamy z kwaterą główną, a także ulokowanymi gdzieś w okolicy portem kosmicznym i siedzibą Rady (wrócimy do nich). Reszta to szarości i brzozy starych, opuszczonych wieżowców kryjące w sobie surowce i odpady w różnych ilościach. To te budowle – wraz z poletkami minerałów i izotopów – dostarczą nam większości materiałów potrzebnych na rozruch. Ten zaś odbywa się... we wnętrzu naszego głównego budynku. IoT robi rzeczy po swojemu i jedną z nich jest możliwość zajrzenia do niektórych budowli i urządzeń ich wnętrz wedle potrzeb. We wczesnej wersji są to siedziba główna i fabryka, w (niedalekiej, mam nadzieję) przyszłości dojdzie do tego stocznia, a raczej budowane w niej okręty, którymi obronimy nasze miasta i zaatakujemy obozy wrednych rebeliantów. A właśnie – jest też i aspekt militarny, choć do pominięcia np. w trybie rozgrywki zen.

Oddychać płytko

Współgra tu kilka nakładających się systemów rozgrywki. Sprawnie funkcjonujące



► Opluty przez nasze wieżyczki intruz splonął rumieńcem.



▶ Przy urządzaniu wewnątrz przydaje się doświadczenie z Tetrisa.



▶ Na Tytanie, jak wszędzie indziej, problemy po prostu się spala.

miasto równoważy dopływ paliwa do generatorów i odpływ energii elektrycznej do budynków, ale także zdobywanie waluty w postaci kredytów i wpływów u Rady. Trzeba również systematycznie i skutecznie pozbywać się odpadów, co – przynajmniej obecnie, gdy jedyne, co możemy z nimi zrobić, to posłać w atmosferę – skutkuje pojawianiem się zabójczego dla populacji

nadlecą rebelianci i będą chcieli zrobić nam krzywdę. A gdy wreszcie zawisną nad miastem, my robimy siup! (a raczej klik!) i wydając kilkaset czy kilka tysięcy kredytów, chowamy całą cywilną zabudowę pod ziemię. Wieżyczki rozpruwają intruzów, zagrożenie mija, adrenalina wyparuje i w tym momencie – jakieś dwie, trzy godziny po rozpoczęciu gry – **kończą się nowości, przestaje być interesująco i na wierzch wychodzą uproszczenia i założenia projektowe**, które nie mają (przynajmniej na razie) zbyt dużo sensu.

Łzy bólu i szczęścia

W menu głównym wita graczy długa tablica elementów, które są dopiero w przygotowaniu i mam wrażenie, że jakkolwiek długo już się naczekał na IoT, dużo dobrego zrobiłoby jeszcze kilka miesięcy wyłożonej pracy nad tymi najgłówniejszy-

typu zrywów niegdyś graczom kapcie z nóg, tyle że było to w 1993 roku, gdy ukazały się pierwsze Settlersy...

Chciałbym, żeby sytuację ratowała oprawa i jest jej naprawdę blisko. Większość obiektów została pieczołowicie wyrzeźbiona z voxelów, co świetnie współgra z kubiczną siatką miasta przyszłości, a żywe barwy światła świetnie kontrastują z mdłym tłem półmartwego Tytana. **Fantastyczna – znowu – jest muzyka Danny'ego B**, który zawsze świetnie czuł się w żwawej elektronice i nie inaczej jest w przypadku jego przygrywek do tutejszego spowitego smogiem cyberpunka (z ciekawymi nawiązaniem – w „Ringshine” wyraźnie pobrzmiewają nuty „Seawall” z soundtracku do „Blade Runnera 2049”). Nóżka sama chodzi do rytmu pod biurkiem, a i klikać się chce jakby bardziej melodyjnie. Przewiduję więc co najmniej „dziewiątki” za sfery wideo i audio gry, kiedy już wreszcie ukaże się w całości. Tylko o grywalność się stracham, bo obecna wczesna wersja z ledwością dobija do „siódemki” – i to nie na długo. [CDA]

Zasnuty smogiem cyberpunk pięknie brzmi i wygląda.

smogu (szczerze mówiąc, nie wiem, co stało się z całym tym tytańskim metanem, swoją drogą). Niemal cała robota w polu wykonywana jest ręcznie przez pracowników, a tych trzeba najpierw sprowadzić (od tego jest wspomniany wcześniej port), a potem przemienić w bezmyślne, niezniszczalne drony przy pomocy stale zasilanych kapsuł konwersyjnych.

Wszystko to świetnie wyjaśnia samouczek, wraz tym, że warto w pewnym momencie postawić wieżyczki obronne, bo w końcu

mi. W tej chwili po ustabilizowaniu funkcjonowania minimetropolii (naprawdę daleko jej to obrazków, które możemy oglądać w zwiastunach) jedynym celem do osiągnięcia jest wyrugowanie z okolicy wszystkich rebelianckich obozów. I to nie chwalebna droga ognia i miecza (nawet postawienie wieżyczki w bezpośredniej bliskości wrogiej infrastruktury nic nie daje), tylko mozolnie poszerzając swoją strefę wpływów poprzez stawianie i zasilanie centrów dowodzenia. Owszem, ów pomysł na metodyczną ekspansję tego

CIESZY

- oprawa
- ciekawe systemy ekonomii
- „zakopywanie” całego miasta
- ...że dużo jeszcze przed nami

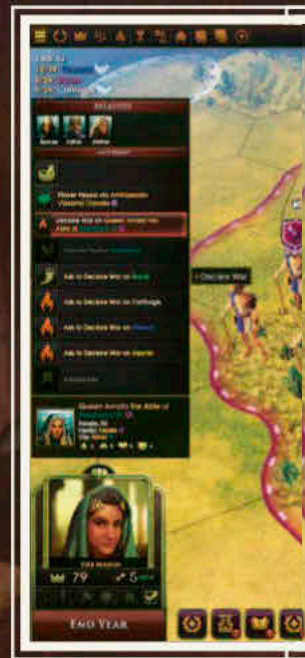
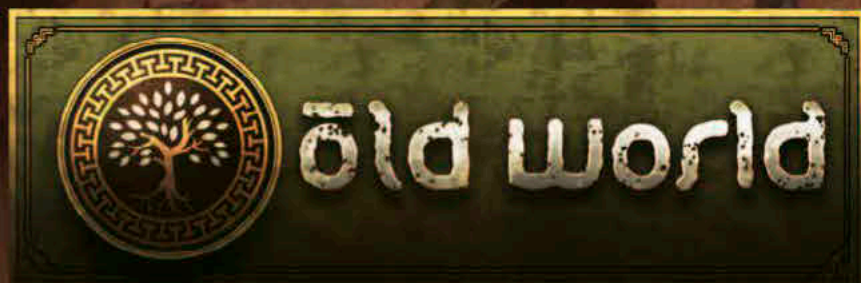
NIEPOKOI

- ...że tak mało dopiero za nami
- czy to grzebanie we wnętrzach budynków faktycznie będzie miało sens przy dużych metropoliach

► PRODUCENT: MOHAWK GAMES
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP W EPIC GAMES STORE (140 zł)
 ► MULTI: NA RAZIE NIEDOSTĘPNE

STRATEGIA TUROWA • STAROŻYTNOŚĆ • DYNASTIE

JUŻ GRALIŚMY!

■ Szuka wśród przodków Romulusa: **Witold**

Seria Cywilizacji Sida Meiera pomimo blisko 30 lat na rynku wciąż nie doczekała się godnej konkurencji. Nieco znieacka 2020 przyniesie jednak aż dwóch pretendentów do gatunkowego tronu: Humankind i omawiane Old World.

Produkcja weteranów z Mohawk Games najłatwiej określić jako mieszankę Cywilizacji i Crusader Kings. Mimo że na pierwszy rzut oka gra wygląda jak średniobudżetowy klon tej pierwszej, od momentu rozpoczęcia rozgrywki dostrzegamy całe morze różnic. W Old World nasza uwaga skupia się bowiem nie tylko na prowadzonej do boju frakcji, ale również jej liderze i całym otoczeniu. Wbrew pozorom niesie to ze sobą naprawdę sporo konsekwencji.

Stara, dobra starożytność

Przede wszystkim ofiarą większego nacisku na postaci jest perspektywa czasowa – aby podczas rozgrywki nie były one zbyt efemeryczne, studio zmuszone było zastosować przelicznik: 1 tura = 1 rok. Z tego powodu w przeciwieństwie do głośnego konkurenta na ekranie nie zobaczymy, jak ludzkość dopiero raczkuje,

poznając wartość dobrze wyważonej maczugi, ani jak po mileniach wyrzeczeń sięga gwiazd. Brakuje tu także charakterystycznych scen w stylu średniowiecznych rycerzy szarżujących na czołgi – co nie oznacza jednak, że postęp technologiczny jest w produkcji nieistotny. Owszem, ma spore znaczenie, ale jest po prostu o wiele mniej widowiskowy.

Old World zabiera nas do starożytności i pozwala wcielić się w przywódcę jednej z siedmiu wielkich cywilizacji tamtego okresu. Część z nich jest bardziej legendarna (jak Dydon i Romulus), część stricte historyczne (Filip, Hatszepsut czy Nabuchodonozor), ale wszystkich łączy jedno – na dłuższą metę są nieistotni, ponieważ po kilkudziesięciu/kilkuset turach naszym państwem rządzić będą już ich dalecy potomkowie, niekoniecznie dziedziczący po przodkach to, co najlep-

sze. Większy wpływ na rozgrywkę ma wybór konkretnej frakcji: te oferują unikatowe jednostki, konkretne startowe technologie i cztery rody walczące o władzę. **Niestety, mimo iż różnią się między sobą bonusami, każda ma trzy swoje odpowiedniki wśród innych narodów.** Sprawia to, że ostatecznie podczas rozgrywki w żadnym stopniu nie czujemy się np. Rzymianami – no, chyba że akurat w swojej armii mamy oddziały legionistów.

Po pierwsze: rodzina

Chociaż nieprzesadnie wyjątkowe, poszczególne rodziny stale zaprzatają nam głowę. Przede wszystkim to wśród nich szukać będziemy kandydatów do małżeństwa – szczególnie w początkowym okresie rozgrywki. Ponieważ każdą postać opisuje kilka cech wpływających nierzadko na całą cywilizację, wybór prawie nigdy nie jest łatwy. Gdy zaś w plany matrymonialne wpłynie się również polityka zagraniczna (zarówno na poziomie mniejszych państw – Galów czy Traków – jak i imperiów w stylu Grecji), sprawy potrafią się naprawdę skomplikować.

Zwłaszcza, że postaci z każdym rokiem zdobywają doświadczenie, uczą się nowych rzeczy... i powoli przemijają. Nawet najlepszego władcy w końcu zabraknie – nasza w tym głowa, abyśmy do tego czasu

Dowód na to, że jednostki mają jedynie ograniczony wpływ na historię.



▶ **Wojna to tylko inna forma dyplomacji.**

mieli przygotowanego następcę. Ten aspekt jest jednak akurat potraktowany po macoszemu – znana z CK2 obawa o doczekania się potomstwa tutaj nie istnieje, a jego wychowanie ogranicza się do kilku wyborów, rzadko kiedy niosących ze sobą jakiegokolwiek ryzyko. Podobnie ma się sprawa z innymi losowymi wydarzeniami – chociaż potrafią być naprawdę interesujące (przykładowo: zbiegła dziedziczka tronu z sąsiedniego państwa prosi o azyl – udzielić go i zdobyć potencjalnego sojusznika w przyszłości czy zyskać przychylność obecnego władcy, odsyłając ją z kwitkiem?), trudno nie odnieść wrażenia, że z perspektywy czasu nie mają znaczenia. Sytuacja zmienia się bowiem dynamicznie – w pewnym momencie przeciwko mojemu królowi-badaczowi zbuntowała się... żona. Z racji braku odpowiedniej cechy charakteru nie mogłem stawić jej czoła, tak więc w ciągu jednej tury objęła rządzą (i stała się tym samym postacią, którą kierowałem). Czy zmieniło to coś dla kraju? Smutne, ale naprawdę niewiele.

Państwo to inni

Okazało się, że **mimo tych wszystkich mechanik zapożyczonych z Crusader**

Kings, w grze wciąż ważniejsze są aspekty strategiczne. Podobnie jak w Cywilizacji budujemy więc robotników rozwijających sąsiadujące z miastami tereny, szkolimy żołnierzy, których musimy ulepszać wraz z rozwojem technologii, czy wysyłamy w świat zwiadowców, aby szukali (nagradzających bonusami) ruin. Całość nie różni się specjalnie od Cywilizacji – nie brakuje unikatowych Cudów Świata lub obozów barbarzyńców. Dość nietypową decyzją jest za to wymóg zakładania nowych osiedli jedynie w ustalonych z góry miejscach. Ma to uniemożliwić zwycięstwo przez seryjne zakładanie osad – aby wygrać należy bowiem zdobyć albo 29 punktów (otrzymywanych za miasta, ich rozwój oraz zgromadzone Cudy), albo wypełnić 10 ambicji (np: zbuduj Piramidy czy kontroluj 10 specjalistów).

Jednocześnie **rozgrywka potrafi być nieco przytłaczająca.** Częściowo wynika to z obecnego stanu produkcji: dość rozbudowany, ale przy tym nie zawsze precyzyjny tutorial czy brak informacji tłumaczących większość mechanik. Swoje robi jednak też liczba danych – w Cywilizacjach jesteśmy stale zasypywani nowymi infor-



▶ **Liczba frakcji nie jest jak na razie przesadnie imponująca.**

macjami, nieustannie balansując na granicy przebodźcowania, ale nigdy jej nie przekraczając. Old World już na dzień dobry wita nas 5 surowcami i 4 specjalnymi walutami, nie wspominając już o stale gęstniejącej sieci zależności między postaciami czy licznymi możliwościami zmian ustrojowych lub zasad dziedziczenia władzy. Mimo wielu opcji w pewnym momencie znów pojawia się nieśmiała myśl – a może większość z tego nie ma dla zabawy realnego znaczenia?

Nowy stary świat

Mohawk Games podjęło się naprawdę ambitnego zadania, ale wygląda na to, że jest w stanie mu podoląć. Old World wprowadza do gatunku kilka nowych pomysłów – i nawet jeżeli miewa problemy z wpleceniem ich w tradycyjną formułę rozgrywki, to wciąż potrafi ukraść kilka godzin z życiorysu. Najlepszym tego dowodem jest fakt, że każdą moją sesję z grą przerywało dopiero wyrzucenie do pulpit (zdarzające się średnio raz na dwie, trzy godziny...). Niestety, mimo niewątpliwych korzyści dla mojego snu, trudno uznać to za zaletę – produkcja pełna jest zresztą innych bolączek wieku prenatalnego, w stylu niedziałających animacji czy braku wielu ikonki. Fani Cywilizacji powinni jednak mieć grę na oku. [CDA]

CIESZY

- ✚ **udane połączenie strategii turowej z quasi-erpegowymi mechanikami**
- ✚ **multum opcji**
- ✚ **syndrom jeszcze jednej tury**

NIEPOKOI

- ✖ **małe różnice między nacjami**
- ✖ **nieistotność wielu wydarzeń**
- ✖ **przeciętny – jak na skomplikowanie gry – tutorial**
- ✖ **stan techniczny**



▶ **Zadanie – znajdź na załączonym drzewku władcę i jego spadkobiercę.**

Kto by się spodziewał, że choć w redakcji nastroje mamy raczej minorowe, w naszych recenzjach namalujemy świat gier pełen entuzjazmu i dobroci. Nie pamiętam, kiedy ostatnio narozdawaliśmy tyle ósemek i dziewiątek, a to znaczy przede wszystkim to, że jest w co grać!

[enki]

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 18 GIER

GAME WALKER



XCOM: CHIMERA SQUAD

MANEATER

✎ AUTOR: NINHO
 ✎ PC PS4 XBO
 ✎ STRONA: 44

Ninho: To jedna z tych gier, od których nie oczekujesz zbyt wiele, w trakcie zabawy irytują cię nader często, a potem parzysz na zegarek – jest druga w nocy, a ty masz za sobą 12 godzin w skórze rekina. W żadnym razie nie jest to dobra gra – przygotujcie się na średniaka, nie miejcie wielkich oczekiwań i będziecie bawić się całkiem nieźle.

Smuggler: Hall & Oates zrobili to lepiej w 1982. :)

Bastian: Ooo, Maneater... JEZU, flesztbeki z gimnazjum, Nelly Furtado, album Loose, Timbaland...! NOTO JEDZIEMY: *Maaaaaneater, make you work hard, make you spend hard, make you want all of her love, she's a maaaaaneater...*!

Dael: Do diaska, uprzedził mnie Bastian. Też się chciałem dopytać, czy to symulator Nelly Furtado.

enki: Powyżej widzimy przykład klasycznego starcia pokoleń. I żadne nie wie, o czym mówi to drugie.

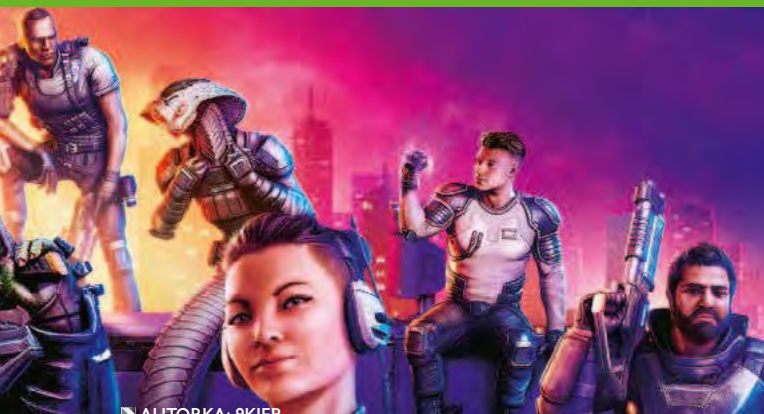
Joanna: Czy muzyka ze „Szczęki” to suchar w tym przypadku?

Smuggler: Swoją drogą obejrzałem „Szczęki” ostatnio – chyba po 40 latach od czasu, gdy widziałem je po raz pierwszy... W sumie to taka czarna komedia jest, a nie dreszczowiec, nie uważacie? Strasznie się ten film zestarzał.

enki: Ja tam jak zwykle jestem ciekawy przede wszystkim tego, jak wypadły dialogi.

Ninho: Mięśsiście. Paradoksalnie jakieś dialogi tam są, bo główny nemesis naszego żarłacza występuje w programie telewizyjnym.

9kier: Zarezerwowałam sobie cały weekend na przejażdżkę (przeplątkę) po oceanie. Mam nadzieję, że pożre mnie tak, jak pożarła Ninho. Dopisek po weekendzie: pożarła.



✎ AUTORKA: 9KIER
 ✎ PC
 ✎ STRONA: 38

9kier: Świetny, lżejszy przedstawiciel serii. Cieszę się, że zamiast pełnego patosu ratowania świata dostaliśmy dla odmiany coś mniej poważnego, z wachlarzem różnorodnych postaci i dynamicznymi starciami na mniejszą skalę. Tryb wejścia jest fantastyczny, zmiany mechaniczne kompletnie mi nie przeszkadzają, szkoda tylko, że na normalnym poziomie trudności jest zdecydowanie za łatwy, a kiedy grałam w niego po premierze, był mocno zabugowany. Niemniej jak dla mnie wygrywa z Gears Tactics, Fort Triumph, Dread Nautical i wszystkimi innymi grami z turą walką, jakie odpaliłam w ostatnim miesiącu.

Mac Abra: Cóż, jestem na nie. Jakoś mi się ten nowy system walki nie podoba,

sama gra jest tak uproszczona, że nie daje specjalnej frajdy. Ale że to tylko spin-off to przeboleję, czekam na PRAWDZIWY nowy XCOM 3. I wracam grać w Phoenix Point, bo twórcy sensownie ją upatchowali przez ostatni kwartał.

Otton: Jakby nie patrzeć, sama gra pomimo wad to miła niespodzianka. Z tego względu przymykam nieco oko na niedoskonałości i uproszczenia. Zawsze lepiej eksperymentować teraz niż w pełnowymiarowej trójce.

enki: Ta nagle premiera nasuwała myśli, że być może Firaxis z jakiegoś powodu wstydzi się tego, co powstało, ale nawet jeśli zawiodło oczekiwania tych, którzy chcieli więcej tego samego, to ważne, że studio odważnie podeszło do zmian w rozgrywce. Wiele ostatnich XCOM-opodobnych twórców spokojnie może już stawać w szranki z serią, więc postępowo rozumie i doceniam.



PYTANIE I ODPOWIEDZI

Wyczekiwana gra, którą totalnie się rozzarowałam/aś?

Mac Abra: Kontynuacja Steel Panthers. Serio. Przeniesienie akcji we współczesność zabiło klimat tej strategii. Strasznie się rozzarowałam, do dziś pamiętam, a to ponad 20 lat temu było.

Otton: Kingdom Hearts III. Szumne zapowiedzi, wiele lat oczekiwania i ostatecznie okazało się, że Square totalnie nie ma pomysłu, jak zebrać wszystkie motywy w jedną całość. Dostaliśmy dość prostego strukturalnie slashera oraz kilkanaście słabo zlepionych fabularnie ekranizacji filmów Disneya. Z osobna każda była świetna, ale nie udało się tego połączyć w jedną bajkę.

Cerebrum: Poker rozbierany. :D

Dael: Cerebrum, bo w to trzeba grać w multiplayerze.

Cerebrum: O ty, tyłobuzie Daeliuszu, ty! Kiedy to właśnie przez multiplayer byłam rozzarowana. To ci łotr jeden.

Dael: A dla mnie ilość rozzarowań (niepokorowych) jest tak ogromna, że aż się muszę samoograniczyć. Wskażę grę, która obiektywnie nie była zła (na tle swego gatunku), ale która potwornie mnie zawiodła – mowa o The Old Republic. Liczyłem na kontynuację KotOR-ów, dostałem sztamkowego MMORPG-a.

Smuggler: Black & White oraz Spore, szczególnie Spore rozzarowanie(m) było.

Cursian: Już o tym wspominałem, ale Gothic 3 i Gears of War: Judgment. Do dziś nie mogę zapomnieć tej traumy.

Joanna: Trzecia część Syberii. Kupiłam sobie nawet kolekcjonerkę. Gra okazała się czystym złem, jakąś totalną kpina z gatunku przygodówek. Zawód srogi spotkał mnie też przy Dishonored 2, bo w ogóle nie miało to klimatu jedynki. No i jeszcze Vampyr, który był nudny.

Bastian: Postal 3 (typowy syndrom „więcej sprzętu niż talentu”), moc dodatków z WoW-a (Cataclysm, Warlords of Draenor, ostatecznie Battle for Azeroth) rozzarowała mnie dziwnymi decyzjami projektowymi, do tego Need for Speedy niektóre, szczególnie Undercover swego czasu. Teraz ostrożniej dobieram gry do biblioteki.

Siekiera: Pomyślmy – może nie są to totalne rozzarowania, ale jednak – Silent Hill 4, Silent Hill: Homecoming, Silent Hill: Downpour... I Silent Hills, bo czekałem i się nie doczekałem. I trzecia Syberia, fakt, to był zawód nieprzeciętny.

9kier: Pierwszy przykład z brzegu – większość gier reklamowanych jako lovecraftowe. Drugi – zdecydowanie zbyt wiele horrorów, a właściwie ich drugie połowy. Konkretów nie podam, bo musiałabym tu chyba do jutra siedzieć i wymieniać.

SNOWRUNNER

► AUTOR: ENKI
► PC PS4 XBO
► STRONA: 52

enki: O uzależniającej wartości tego grubego cyfrowego przedsięwzięcia – przywołującego na myśl sformułowania typu „Wiedźmin na ośmiu kołach” – przekonałem się w momencie, gdy okazało się, że choć siadłem do niego zaraz po ukończeniu Final Fantasy VII Remake, szybko i całkowicie bezstresowo przebiełem spędzoną w nim liczbę godzin na czółganii się w błocie i podczepianiu wyciągarką do wszystkich drzew, które miały nieszczęście stać w okolicy.

Cerebrum: Gratka w błotku nie tylko dla miłośników „Następny do raju” Hłaski.

Ninho: Kupiłbym tę grę dla samego zwiastuna parodiującego Death Stranding, ale muszę być odpowiedzialny finansowo, bo gdy czytacie te słowa, nie mam już pracy.

Bastian: Kurde, to tak jak ja. A ja grę mam, jestem absolutnie zafascynowany tym, jak trwające pół godziny wykopywanie stalowego ropozłopa z przymarzniałego błota jest

maksymalnie wkurzające i wciągające zarazem. Ta gra to fascynujący pożeracz godzin. Moja recenzja w towarzyszącym premierze tego numeru PC Formacie.

Dael: Spintires było niedocenioną perełką, przy której spędziłem parę dobrych godzin, próbując wydostać swojego Kamaza zagrabanego w błocie. SnowRunnera też z chęcią sprawdzę.

9kier: Patrzałam, jak enki brnie przez błoto, aż w końcu sama się skusiłam. Pograłam tylko przez trzy godziny i najbardziej podobało mi się właśnie zakopywanie, brodzenie w śniegu oraz korzystanie z wyciągarki. Niestety mało ciekawe były dla mnie sekwencje transportowe z przyczepą – chętnie pograłabym sobie w coś pokroju Fuel, ale nie mogę go nigdzie dostać.



MOVING OUT

► AUTORKA: CEREBRUM
► PC PS4 XBO NS
► STRONA: 66

Cerebrum: Nic nie smakuje lepiej niż shake Smooth Moves® popijany przy akompaniamencie brzęku świeżo tłuczonych szyb. A to wszystko w mieszkaniu, którego właściciele zlecieli nam przeprowadzkę. Ubaw byłby po pachy, gdyby nie fakt, że fabuła nieco przypominała naszą redakcyjną eksterminację. Aż mnie wena na stworzenie komiksu wzięła. Polecam go bardziej niż grę. Hehe.

Bastian: Potwierdzam – komiks najlepszy. I to nie dlatego, że go składałem!

enki: Nie jest to frajda ani wywołująca wielkie emocje (i rozwody) jak Overcooked, ani sympatycznie zakręcona i zabawna jak Think of the Children. W zasadzie zastanawiam się, czy słowo „fajda” jest tu w zasadzie właściwe.

9kier: Wytrzymałam przy niej godzinę, i to tylko dlatego, że miałam u boku enkiego. Po co ktoś tę grę stworzył i co jest w niej przyjemnego, nie wiem.

DEEP ROCK GALACTIC

► AUTOR: NINHO

► PC XBO

► STRONA: 56

Ninho: Kiedy schodziłem po raz pierwszy do kompleksu jaskiń, nigdy nie pomyślałbym, że nóż w plecy wbije mi najbliższy współpracownik. Zgadza się, Witold zostawił mnie, Krigora i Bastiana na pastwę paskudnych Glyfidów. Shame on him. A gra jest super. Tylko nie grajcie z Witoldem. Lepiej już wybrać losową ekipę, szczególnie, że społeczność jest świetna. Poza Witoldem.

Witold: Alternatywą dla wygrywania jest bieganie jak Ninho po tunelach i ignorowanie celów misji „Witooooold, gdzie teraaaaz?” będzie mi się śniło jeszcze długo po nocach.

Bastian: Jak pierwsza sesja w Deep Rocka była nudnawa, tak z utęsknieniem czekałem na kolejne. Rozwijanie klas jest super sympatyczne, obalanie wirtualnych piw w kopalnianym barze z redakcyjnymi ziomkami także. A już szczególnie super strzela się w plecy Ninho, jak się zbytnio na voice chacie wyzośliwia.

Ninho: Za bycie dobrym w riposty nie będę przepraszał.

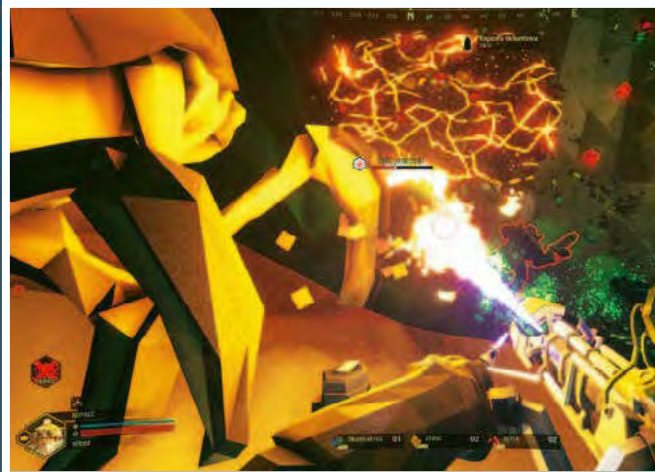
Witold: Dodam tylko, że w grze nie bez powodu znajduje się perk zmniejszający o połowę obrażenia otrzymywane od członków drużyny.

Otton: Grałem w to jeszcze na etapie wczesnego dostępu. Już wtedy urzekł mnie pomysł, zróżnicowane klasy i nastawienie bardziej na górnictwo ekstremalne, niż bezmyślne wybijanie mobków.

Cerebrum: To ma takie czadowe kolory! I bardzo mi się kojarzy z uwielbianą przeze mnie planszówką Small World i występującą tam rasą krasnoludów.

Smuggler: Gra nie dla mnie, bo co-opowa tylko (a szkoda!), ale jej recenzja bardzo mi się spodobała.

Ninho: Można grać w pojedynkę, ale to nuda jest. Nie można nikogo obrazić...



PIRATES OUTLAWS

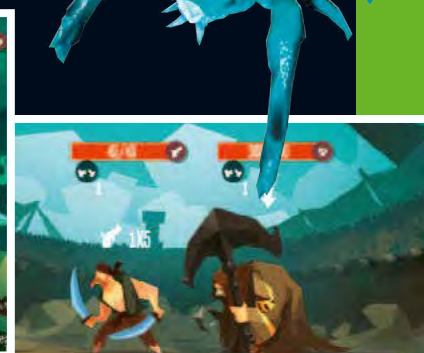
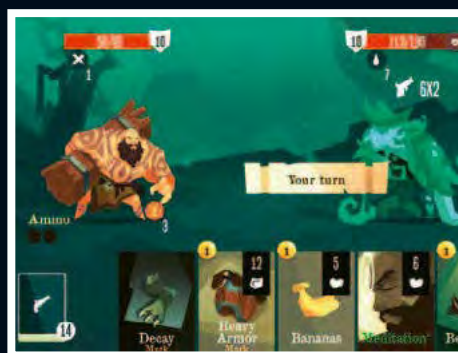
► AUTORKA: 9KIER

► PC IOS AND

► STRONA: 78

9kier: Tzw. Sail the Spire, czyli chamska podróbka gry Megacrit. Zmiany są naprawdę kosmetyczne, ale zawartości do odblokowania jest tyle, że mogłabym, mam wrażenie, grać codziennie przez pół roku i nie mieć jeszcze wszystkiego. Mnóstwo postaci, map i kart, a przede wszystkim tryb areny, czyli de facto horda. Jest mi trochę głupio, że dałam się nabrać na taki plagiat, ale wpadłam w Pirates Outlaws jak w błoto i radośnie się w nim taplam.

enki: Piraci z Chin – brzmi dumnie? Może jeszcze nie tym razem, ale jeśli przeboleć nieistniejące animacje, można się zanurzyć w tę karciankę na całkiem długo i mieć jakieś tam poczucie stałego progresu. Zwłaszcza na PC, bo choć wersja mobilna kosztuje grosze, dodatkowe opcje mikropłatności odbierają przygodzie nieco czaru.



PYTANIE ODPOWIEDZI

Czy wolisz zaczynać gry, czy je kończyć?

Smuggler: Why not both?

Cerebrum: Both. Definitely both. A najbardziej, to być w środku akcji.

Cursian: Kończę miażdżącą większość gier, które zaczynam, bo z reguły doskonale wiem, co przypadnie mi do gustu, a skoro bawię się dobrze, to po co przerywać wcześniej niż to konieczne? Mogę się więc tylko podpisać pod wypowiedziami przedmówców: jedno i drugie.

Otton: Zdecydowanie wolę kończyć gry. Zawsze kiedy zaczynam jakąś nową produkcję, jestem na siebie trochę zły, bo to potencjalnie kolejny kandydat na listę niedokończonych.

Ninho: To trudne pytanie – z jednej strony początki bywają różne. Nim „wyjdę” z poprzedniej gry i wczuję się w nową, mija zawsze trochę czasu. A sporo gier zaczyna się dość leniwie, niepozornie – jak pilot serialu, który jest zawsze słabszy od całości. Z drugiej strony kończenie gier oznacza pustkę i brak sensu...

Mac Abra: Nie lubię zaczynać gier, bo człek się wtedy bardziej koncentruje na ogarnięciu klawiszologii i mechanik, co rozprasza. Nie lubię kończyć gier, bo zawsze zostają wtedy z jakąś pustką w sercu i poczuciem, że coś fajnego się nieodwracalnie skończyło. A jak nie zostają, to znaczy że nie było warto w to grać.

Joanna: Z większością gier, które lubię, jest tak, że świetnie się zaczynają, ale bardzo często nie potrafią się jakoś z klasą skończyć. Zamiast fajnych nowelek dostaję opasłe tomisko z mnóstwem wątków pobocznych i dygresji. Kiedy ja ostatnio grałem w tytuł, który da się skończyć po 15 godzinach? Dlatego najbardziej lubię początek, to zanurzenie w świecie, kiedy wszystko jest nowe i muszę nauczyć się poruszać w obcym środowisku. Wyjątkiem są te nierzadkie gry obliczone na setki godzin, do których wracam jak do domu. Tak mam ostatnio z Falloutem 76 – relaksuje mnie niesamowicie.

Bastian: Uwielbiam początki, dobrze zaprojektowane są doskonałym oknem na świat gry. I bynajmniej nie mam tu na myśli efektownych otwieraczy, raczej takich kompleksowo pokazujących, z jakim rodzajem gameplayu mamy do czynienia, pełnych klimatu całej gry. Dobrym przykładem jest Diablo III, które uwielbiam rozpoczynać, a kończyć mi się nigdy już nie chce.

Siekiera: W przypadku relatywnie długich i angażujących gier lubię ten moment w samym środku. Kiedy już przywykłem do świata, jego mechanizmów, ale samo uniwersum jest na tyle fascynujące, że nie spieszo mi do napisów końcowych.

Dael: Najbardziej lubię ten moment, jak już ogarnę jak sobie przebindować klawiaturę i jakie przyciski przypisać na myszkę, żeby się grało wygodnie.

9kier: Moim zdaniem w branży znacznie więcej jest dobrych początków niż dobrych finałów, ale tak naprawdę nie wiem, co gorsze – klimatyczna gra zepsuta przez fatalne zakończenie czy koszmarny początek, który zniechęca do zabawy tak bardzo, że finału nigdy się nie zobaczy...

Witold: Kończenie gier to sama przyjemność. Jeżeli jakaś mnie wciągnęła, finał witam z ulgą i radością. Jeżeli zaś była moją przygodą życia, to właśnie przeżyłem przygodę życia – nie będę przecież na to narzekał.



STREETS OF RAGE 4

✎ AUTOR: DAEL

✎ PC PS4 XBO NS

✎ STRONA: 74

Dael: Streets of Rage wraca po 26-letniej przerwie. Spodziewałem się, że może z tego wyjść kaszana...ale wyszedł fantastyczny beat'em up. Developerzy, którzy chcą wskrzeszać zapomniane gatunki gier i tworzyć sequele dla kultowych serii, powinni uczyć się na tym przykładzie. Streets of Rage 4 udało się unowocześnić rozgrywkę, ale zachować klimat oryginalnych gier z lat 90.

Otton: Ale to ładne... i ile lat minęło od czasu od poprzedniej odsłony. Rozważam wersję na Switcha, zwłaszcza że sama gra bardzo droga nie jest.

Smuggler: Mogę niczym Elrond powiedzieć „grałem w poprzednią część na automatach, 3000 lat temu”. Jeżeli gra na PC jest w połowie tak dobra, to zagram z sentymentu.

Cursian: Jestem w tego typu gry beznadziejny, ale że było w pecetowym

GamePassie, to bez wyrzutów sumienia odpaliłem na „easy”, żeby nacieszyć się grafiką i przypomnieć sobie, jak to kiedyś było. To był miły wieczór.

enki: Czar „automatowej” młodości nie powrócił do mnie, gdy grałem, bo za młodu nie chodziłem na automaty. No, raz czy dwa. Głównie na Street Fightera. I Cadillacs and Dinosaurs. W sumie, jakby CaD też wróciło w nowym wydaniu, to by było całkiem w porządku.

Bastian: Uwielbiałem „automatowe grychodzone”. Piękne czasy: Dziwnów, kemping Korab, ośmioletni ja, gro-madka złotych w kieszeni. Ech! Zagram choćby po to, by poczuć ten wakacyjny vibe sprzed lat.

9kier: Uwielbiam gry, w których chodzi się w prawo i można bić przechodniów pięściami czy znajdowanymi po drodze przedmiotami, a jakimś cudem ze Streets of Rage miałam przy okazji tej części do czynienia po raz pierwszy. Świetna rzecz do co-opa!



PREDATOR: HUNTING GROUNDS

► AUTOR: BASTIAN

► PC PS4

► STRONA: 68

Bastian: No, pyta mnie wszelki hultaj: dla kogo w Predatora rundka,

jaki da gra rezultat, czy fanom serce pęknie, czy też im zmięknie rurka?

Nie wiem, mniejsza o fanów, raz można być ponad.

To jest dla typów z CS-a, dziewczyn znudzonych, wszystkich, co kochali Evolve, piona.

enki: A może byś tak recenzji zapował całość, bo

Tak od zdania do zdania to trochę mi mało,

Pomyślałem tak dzisiaj, ale nie gonię, nie zmuszam,

Bo to co zrobiłeś, Misiu, już mnie wystarczająco porusza.

Ninho: Każdemu tu, enki, serce puka w rytmie

Action każdemu w głowie, ale czasu nie staje,

Chcesz rapowanej recenzji? Sorry mate,

Świntuch dawno w Techlandzie Dying Lighta kraje.

Joł, obczaj ziomo, to nasze #Hot-16Challenge,

Nikt nas nie nominował, bo ponoć umarliśmy

Uspokajamy siostry i braci, jakoś leci,

Że rapujemy na papierze? Do muru przyparci?

Szesnaśka zacošana jak CD-Action w sieci!

Dael: Jednak to całe szczęście, że nas nikt nie nominował.

Ninho: Chciałem pograć, ale obejrzałem kilka streamów i spaso-wałem. Nuda. A w dodatku online, a ja nie lubię grać z innymi ludźmi. A na pewno nie z Witoldem.

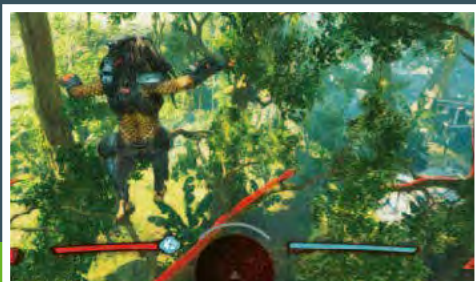
Ottom: Podziękuję, z trójkąta Obcy-Predator-Marine, Predator był dla mnie zawsze podludziem. Nie łapię fenomenu tej postaci.

Joanna: Predator zawsze miał dla mnie jakiś taki nieodparty urok. Prawie jak Obcy, który #nazawszewsercu.

Bastian: Ja to się bardzo za dzieciaka rozczarowałem, jak zobaczyłem jego parszywą mordkę. Myślałem, że będzie wyglądał tak samo badas-sowo jak z maską, ale okazało się, że to zwykły kurvinox. Równie niebezpieczny jak głupi.

Smuggler: O przepraszam, mordkę miał czadową właśnie, szczególnie jak wyszczerzył te zewnętrzne zęby, byłem pod wrażeniem.

9kier: Ale proszę mi tutaj zaraz dać lead i ocenę, przecież nie będę więcej czytać! (Dodam też, Bastian, że jedynym słusznym CS-em jest Cultist Simulator).



GAME
WALKER

REPUBLIC OF
GAMERS

ZGARNIJ

DO 225 ZŁ
ZWROTU GOTÓWKI
PRZY ZAKUPIE WYBRANYCH
KART GRAFICZNYCH ASUS



DOWIEDZ SIĘ
WIĘCEJ



FRAMES WIN GAMES
144+ FPS GAMING



GEFORCE
RTX



G-SYNC



RATE YOUR
GEAR

ZGŁOŚ RECENZJĘ WYBRANYCH
PRODUKTÓW ASUS ABY ODEBRAĆ NAGRODY

60 zł

ZWROTU
GOTÓWKI

\$20

VOUCHER NA
GAMESPLANET.COM

ASUS

APLIKUJ NA:
PL.ROG.GG/RATEYOURGEAR



TAKTYCZNA • STRATEGICZNA

Włazi z buta: **9kier**

Czy nie byłoby pięknie, gdyby Firaxis przy okazji Chimera Squad dał graczom więcej tego samego – strategii pełnej rozmachu i ociekającej patosem? Też uważam, że nie.

XCOM CHIMERA SQUAD





XCOM: CHIMERA SQUAD



Na to przyjdzie jeszcze czas przy okazji trzeciej „dużej” części. Zapowiedziany kilka dni przed premierą spin-off jest **znacznie lżejszy niż poprzedni XCOM**, i to nie tylko dlatego, że wrzuca do tytułowej drużyny ludzi, Obcych i hybrydy. Kilka lat po wydarzeniach z „dwójki” Miasto 31 jest miejscem, które w modelowy sposób przedstawia ciągle świeży sojusz, jednak zamach terrorystyczny na burmistrznię uświadamia wszystkim, że pokój jest tylko pozorny. Chimera Squad ma pomagać funkcjonariuszom w codziennej walce o jego utrzymanie, podczas gdy rozmaite grupy dążą do zmiany status quo.

Przytulne mieszkanie w centrum

W nowym XCOM-ie gracze działają więc na znacznie mniejszą skalę, a ci przyzwyczajeni do latania pomiędzy kontynentami porzucić muszą dysze Avengersa i – jak my wszyscy z powodu koronawirusa – marzenia o podróżach przez ocean czy nawet granice krajów. Do dyspozycji elitarnego oddziału jest podskakujący na zakrętach transporter zdolny pomieścić naraz czwórkę żołnierzy i androida zdolnego zastąpić jednego z nich w walce, jeśli zajdzie taka potrzeba. Poruszają się wyłącznie pomiędzy kłitką robiącą za bazę oraz różnymi dzielnicami miasta, a ich najważniejszymi zadaniami okazują się po pierwsze odkrycie, kto stał

Świeża krew

Jeżeli masz ochotę rozpocząć rozgrywkę ekipą inną niż standardowa, wystarczy, że pominiesz samouczek na początku. Gra pozwoli ci wtedy wybrać czwórkę startowych żołnierzy – możesz to, jak ja, wykorzystać do zobaczenia postaci, którymi nie miałeś okazji grać za pierwszym razem.



za śmiercią burmistrziny, a po drugie obniżanie niepokoiów społecznych poprzez interwencje.

Nawet starcia odbywają się na mniejszą skalę. **Koniec z dreptaniem po mapie w turach przez dziesięć minut, zanim namierzy się pierwszą grupę przeciwników.** Tym razem większość walk rozgrywa się w zamkniętych pomieszczeniach lub na w inny sposób ograniczonej przestrzeni, a bohaterowie od razu widzą, z kim mają do czynienia – przynajmniej do czasu przybycia posiłków. Zazwyczaj oponentów jest zaledwie paru, w najgorszym razie kilkunastu, więc trzaskasz kolejne potyczki nie wiadomo kiedy, jedna za drugą, po czym – standardowo dla serii – orientujesz się,

► **Pandemia czy nie pandemia, Szpryca ma zawsze świetną fryzurę.**



są wyłącznie dla postaci z określonym sprzętem, np. materiałami wybuchowymi albo ulepszeniem pancerza dającego zdolność korzystania z szybów wentylacyjnych. Później następuje faktyczne wejście, które wygląda dokładnie tak, jak dzieciaki wyobrażają sobie misję GROM-u czy innego oddziału jednostek specjalnych – żołnierze spuszczają się na linach i rozwalają okna, tworzą wyłom w ścianie albo przechodzą kulturalnie przez drzwi, ktoś krzyczy „breach, breach, breach!” i zaczyna się pierwsza faza rzezi.

To tura specjalna – każdy twój żołnierz otrzymuje możliwość oddania strzału przed wrogami i drużyna ma szansę pozbyć się agresywnych przeciwników (w zasadzie którychkolwiek, ale warto koncentrować się na czerwonych ikonach), którzy atakują zaraz po zakończeniu tej dodatkowej rundy, jeśli naturalnie nie zostaną wcześniej ubici. Czasami zamiast dzielenia się z oponentami ołowiem można wykonać inną akcję, np. oślepić grupę wrogów albo użyć zdolności psionicznej, by podnieść wrogię pytona pod sufit i pozbawić go osłon. Tak czy siak, uwierz mi na słowo, że **tryb wejścia jest kozacki** i niewiele mechanizmów w grach taktycznych – a grałam niedawno i w Gears Tactics, i w Fort Triumph – sprawiło mi w ostatnim czasie tyle radości.

TO DOBRY XCOM NA POCZĄTEK I POWIEW ŚWIEŻOŚCI DLA FANÓW.

że jest trzecia w nocy. Tym razem jednak zadania są wielofazowe, podzielone na spotkania, a bohaterowie w ramach jednej misji potrafią zobaczyć nawet cztery różne lokacje.

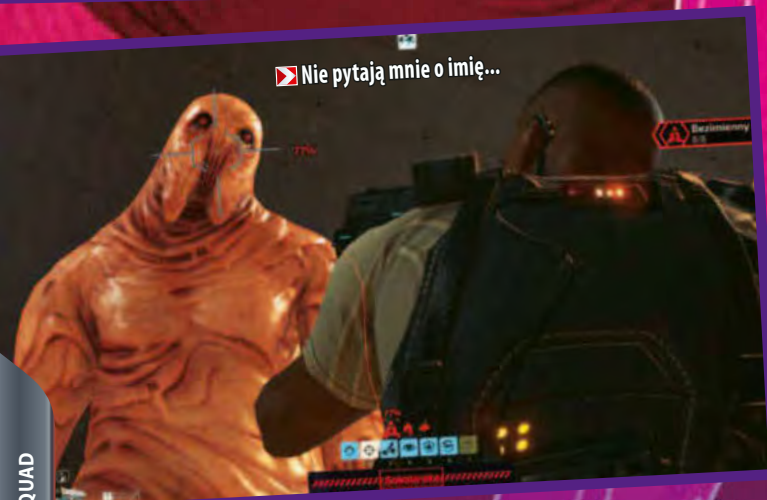
(Potrzebna deratyzacja)

Filmową, pełną akcji atmosferę buduje także, a może przede wszystkim, **tryb wejścia, czyli de facto wjazd z buta – moja ulubiona mechanika Chimera Squad**, rozpoczynająca każde spotkanie. Najpierw należy rozmieścić żołnierzy przed dającymi różne bonusy i osłabienia wejściami, z których niektóre dostępne

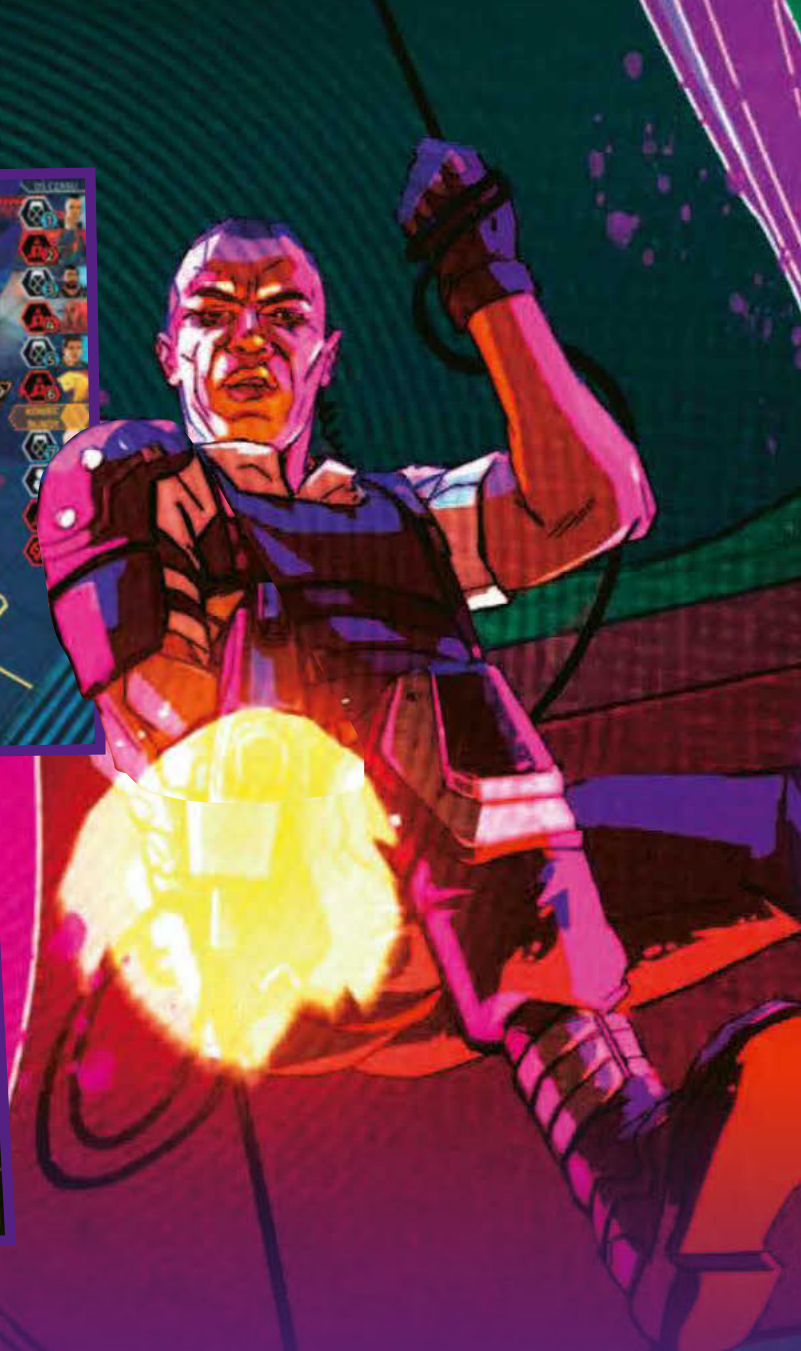




► Czas na ogłuszenie z wartą!



► Nie pytają mnie o imię...



Klimatyczni, przyjaźni sąsiedzi

Na tle innych zmian mechanicznych to jednak niemal modyfikacja kosmetyczna. **Największe nowości w serii to ustalona z góry, lecz dająca się modyfikować niektórymi talentami inicjatywa bohaterów** – podczas gdy w poprzednich XCOM-ach najpierw wykonuje się akcje wszystkich swoich jednostek, a potem następuje runda wrogów – oraz narzucone z góry postaci, którym modyfikować można jedynie kolor pancerza.

Dzięki temu developerzy dali radę umieścić w grze (w raczej kiepskich dialogach oraz kreskówkowych cutscenkach) odrobinę

sjomat jest mutonem, który miażdży wrogów swoimi ogromnymi pięściami i czasami wpada w szał, Cherubin nakłada na sojuszników tarczę pochłaniającą obrażenia, Szlachciura potrafi strzelać więcej niż raz na turę, wężyca Prędką truje, a także przyciąga i oplata przeciwników. Każda z jedenastu postaci ma do zaoferowania coś interesującego, a wraz z awansami i modyfikacjami ekwipunku robi się coraz potężniejsza – i choć z czasem poszerzasz pulę zatrudnionych agentów, podczas jednego podejścia do gry nie zobaczysz wszystkich.

Miejsce parkingowe

To zresztą jeden z powodów, dla którego zaledwie kilka dni po zobaczeniu napisów końcowych rozpoczęłam nową rozgrywkę i złożyłam skład w większości z tych, którymi nie grałam. Innym była chęć zagrania na wyższym poziomie trudności – niestety normalny był dla mnie stanowczo zbyt łatwy (i pomyśleć, że istnieje pod nim jeszcze jeden, tryb opowieści!), więc nie czułam podczas zabawy (no, może poza finałową misją jednej z frakcji) żadnego wyzwania. Mechanizmy, które mają wywierać na graczu presję, takie jak niepokoje i anarchia stanowiąca odpowiednik Projektu Avatar, w moim przypadku kompletnie nie spełniały swojej funkcji, bo nadopiekuńcza gra zbyt często przybiegała do mnie z plastrem w dłoń.

MÓJ ULUBIONY MECHANIZM TO TRYB WEJŚCIA – WJAZD Z BUTA.

więcej fabuły, a gracze otrzymali czytelny sygnał, że nie walczą zgrają przypadkowych żołnierzy, lecz zróżnicowanymi postaciami z przeszłością. Są wśród nich ludzie, Obcy i hybrydy, a każda z jednostek ma niepowtarzalny wachlarz umiejętności. Szprycza jest grupową medyczką i nie wyobrażam sobie bez niej gry, Ak-



➤ To kluczowy moment, więc oczywiście pudło.

Naprawdę wystarczy być przeciętnie inteligentnym, żeby na mapie Miasta 31 wybierać misje tak, by nie zapełniać paska niepokoju dzielnicy na maksa. Nie da się pojechać transporterem wszędzie i – niczym w Massive Chalice – nieraz trzeba wybierać mniejsze zło, ale z pomocą przychodzą specjalne talenty pozwalające obniżyć niepokój, a nawet zmniejszać anarchię. Osobiście na jej długim pasku w trakcie całej kampanii na normalnym poziomie trudności zapełniłam tylko jedno pole, i to tylko raz – mogłam temu zapobiec, ale tego nie zrobiłam, po pierwsze z ciekawości, po drugie dlatego, że w innym miejscu była do zdobycia interesująca lokacja. Kolejnego dnia je zlikwidowałam i było tak, jakby nigdy się to nie zdarzyło.

Poziom trudności obniżany jest także przez fakt, że **bohaterowie dosłownie nie mogą umrzeć** – jeśli tak się stanie, bo np. ktoś straci wszystkie hapeki i nie zostanie ustabilizowany na czas, spotkanie uznawane jest za przegrane (firma nie może sobie pozwolić na utratę agentów!) i trzeba zacząć je od początku. Rozbawiło mnie to, że podczas ewakuacji wystarczy uciec wszystkimi pozostałymi postaciami, a nieprzytomną można zostawić, po czym magicznie teleportuje się ona do bazy. Jeżeli jednostka padła, a przed drużyną kolejna lokacja, brakująca osoba zostanie zastąpiona przez androida – taka sytuacja zdarzyła mi się tylko raz i skończyła się na tym, że ten i tak mało użyteczny robot został zastrzelony przez moją własną jednostkę, której umysł zaatakował wrogi psionik. (O ile dobrze pamiętam, ta misja w ogóle była tragiczna, bo w kolejnej turze rozszalała Matka Chrzestna ubiła jeszcze Szprycę...).

Cena do uzgodnienia

Kampania obraca się wokół rozprawiania się z trzema frakcjami, z których najwięcej krwi napsuł mi chyba Święty Zwój, a pomiędzy misjami taktycznymi – oprócz balansowania zasobami (kredyty, elerium, informacje), badań nad nowymi technologiami, zbrojenia i szkolenia ekipy oraz wysyłania jej na rozgrywane się w tle krótkie misje w terenie – transporter kierowany jest do tzw. sytuacji, czyli dających zasoby wydarzeń fabularnych.

Sedno rozgrywki stanowią oczywiście taktyczne potyczki, w których – pomijając oczywiście tryb wejścia, ustaloną inicjatywę i niewielkie lokacje – od razu odnajdą się weterani poprzednich XCOM-ów. **Postać nadal potrafi haniebnie chybić w najmniej sprzyjającym momencie**, mając 80 czy 90% szans na trafienie, tura postaci wciąż składa się z dwóch akcji, a po drugiej stronie czekają nas przeciwnicy znani z poprzednich części, w tym węże,



OKIEM OTTONA

Rok 2012, Firaxis wydaje XCOM: Enemy Unknown – kolejną odsłonę klasycznej strategii. Mocno uproszczoną względem oryginału, aby przyciągnąć świeżych odbiorców. Osiem lat później dostajemy Chimera Squad, mniej skomplikowaną wersję odświeżonego XCOM-a. To jak to jest z tym postępem cywilizacyjnym?

Podczas zabawy najbardziej przeszkadzał mi pomysł z naprzemiennymi ruchami gracza i oponenta. To forma pokazywania nam palcem, do kogo w danej chwili strzelać (bo przecież raniony przeciwnik może wypaść z kolejki). Podział misji na segmenty mocno redukuje znaczenie ruchu w czasie walki. Można jednak potraktować wprowadzone przez twórców uproszczenia jako urozmaicenie względem głównej serii i dalej świetnie się przy grze bawić. Cieszą też wynikająca z fabuły możliwość łączenia w oddziały ludzi oraz kosmitów i trochę krótsze misje, pozwalające wskoczyć do gry nawet na chwilę. Odbieram Chimere przede wszystkim jako miłą (i niedrogą) niespodziankę, stąd nie jestem surowy w jej ocenie.

ocena **7**

mutony, avatary czy jednostki MEC. Zmodyfikowano natomiast wartość, ograniczając ją do reakcji na ataki z jednej wybranej strony.

Nieumebłowany

I jak nie przeszkadza mi to, bo ma dużo sensu, niektóre elementy mnie drażnią. Niezależnie od tego, ilu wrogów ogłuszysz czy uśpiasz zamiast zabić, zawsze da ci to 20 punktów informacji po misji, a do tego zrezygnowano z elementu, który lubiłam w „dwójce” – powiązania badań naukowych z konkretnym typem oponentów. Niestety elitarny oddział Chimera nie nauczył się niczego na błędach poprzedników, więc zaczyna w zasadzie bez sprzętu. Nie wiem, jak jest w chwili, gdy to czytasz, ale **po premierze produkcja była zabugowana jak diabli** – wkurzała zawieczami czy okazjonalną nieresponsywnością, rozlicznymi bugami graficznymi (bohater strzelający w złą stronę lub np. przez dach), męczącymi dialogami w bazie, a także kiepskim tłumaczeniem na język polski. Potrafiła na przykład zamienić słowo „śmierć” na „śmieć”, zmieniając zdanie o zamachu na burmistrzynie na tanie wyzwiisko. Choć minął miesiąc od debiutu, wciąż nie poprawiono mylących opisów zdolności.

Cóż jednak z tego, skoro **bawiłam się wyśmienicie**, podczas gdy Gears Tactics rzuciłam po dwóch czy trzech sesjach? **To świetny, choć wypuszczony w zbyt dużym pośpiechu XCOM dla początkujących** i jeśli jakimś cudem nie miałeś do tej pory do czynienia z serią, to dobry moment, aby się z nią zapoznać.

[CDA]

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 8

- + dynamiczna, angażująca rozgrywka
- + mniej przytłaczająca niż „dwójka”
- + również dla początkujących taktyków
- + wprowadza świeżość do serii
- + różnorodni bohaterowie
- kiepskie polskie tłumaczenie
- mierne dialogi postaci
- zabugowana po premierze

PEGI

18

▶ PRODUCENT: TRIPWIRE ENTERTAINMENT

▶ CENA: 145 ZŁ (PC, PS4, XBO), 160 ZŁ (NS)

▶ WERSJA PL: NAPISY

▶ MULTI: BRAK

▶ GRALIŚMY NA: PS4 PRO

▶ PC: WIN 10, INTEL CORE I5-5300U,
8 GB RAM, INTEL HD 5500

REKIN • SHARK-RPG • OTWARTE WODY



MANEATER

■ **Spamował unikami: Ninho**
Eat, swim, evolve. Repeat.

Nie pamiętam, kiedy ostatni raz spędziłem przed konsolą 12 godzin bez przerwy grając w jedną grę. Tak było z Maneaterem – i nie dlatego, że dostałem go do recenzji tuż przed wysyłką numeru do druku. Po prostu chciałem. I nie byłoby w tym nic dziwnego gdyby nie fakt, że mamy do czynienia ze średniakiem.

Myśl jak rekin

Grę zaczynamy w skórze dorosłego rekina. Prolog służy jednak tylko zawiązaniu akcji i podkreśleniu, że będzie to historia o zemście. Żarłaczem tępogłowym, którym sterowaliśmy na początku, okazuje się matka głównej bohaterki – wkrótce schwytana i wypatroszona przez głównego antagonistę, Scaly'ego Pete'a. Podczas roznicania podbrzusza naszej rodzicielki,

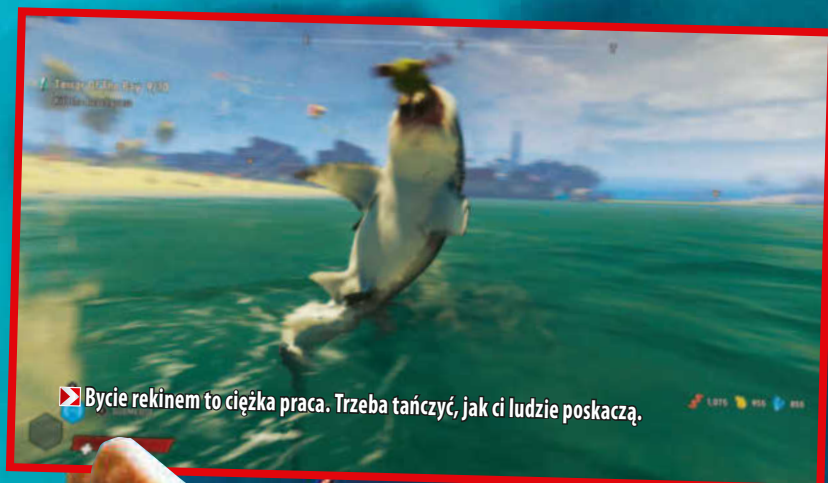
okazuje się, że była w ciąży – tak pojawia się na świecie. Bardzo szybko odgryzamy się zresztą Pete'owi i to dosłownie – rybak w wyniku spotkania z nami traci dłoń. Wówczas zaczyna się właściwa rozgrywka, której celem jest oczywiście pomstwienie naszej matki. Z biegiem fabuły sprawa staje się osobista również dla łowcy rekinów, jednak nie ma co się oszukiwać – głębokich treści tu nie

uświadczycie, historia jest jedynie pretekstem do spędzenia kilkunastu godzin w roli postrachu akwenów wszelakich.

Tych w grze jest siedem i choć gra jest sandboksem, to nie możemy pływać po nich dowolnie od samego początku – miejscówki są od siebie oddzielone przeszkodami, do których pokonania niezbędny jest odpowiednio duży rekin. W momen-

▶ **Bywa ładnie. Szkoda, że tylko bywa.**





► Bycie rekinem to ciężka praca. Trzeba tańczyć, jak ci ludzie poskaczą.



► Trafiony, zatopiony, 10. poziom Niesławy zaliczony.

Bycie rekinem i zżeranie ludzi przynosi sporo radości.

cie jednak, gdy zdobędziemy dostęp do każdego rejonu, ułudzie otwartego świata bez ekranów ładowania i tak zdarza się prysnąć – kilkunastokrotnie, gdy przepływałem między akwenami, zniknacka pojawił ekran ładowania. Wprawdzie trwał 2-3 sekundy, ale i tak irytował – szczególnie, że ostatnie poziomy oddziela jedynie niewidzialna linia i podczas walki zdarza-

ło mi się ją przekraczać. Tyle dobrego, że każdy biom jest zróżnicowany – zarówno nad, jak i pod wodą. Mamy więc bagniste wybrzeże, doki przemysłowe, kurort, aż na otwartym oceanie kończąc.

Eat, swim, evolve... repeat

O ile wizualnie widać różnice, o tyle **rozgrywka od pierwszej do ostatniej minuty jest identyczna**. W każdym akwenu

do wykonania mamy takie same misje – niszczymy statki łowców rekinów, zjadamy ludzi na plażach, polujemy na inne drapieżniki i regulujemy populację fitofagów danego biomu. Te dwie ostatnie aktywności nie są przypadkowe – agresywna ingerencja w równowagę ekosystemu sprawia, że wywabiamy drapieżnika alfa danego rejonu. Wtedy możemy rzucić mu wyzwanie (najczęściej musimy, by pchnąć fabułę do przodu). I to właściwie tyle. Wprawdzie jest także możliwość kolekcjonowania znajdziek, jednak to już zabawa dla wytrwałych.

Misje są do bólu powtarzalne, nie można nazwać ich też specjalnie kreatywnymi. A jednak przez 15 godzin z Maneaterem syndrom jeszcze jednego questu był odczuwalny. Dlaczego? Sam nie wiem, ale przychodzi mi do głowy jeden powód. Każde zadanie trwa 2-3 minuty i nie jest przesadnie trudne, co sprzyja inwestowaniu czasu w kolejne. Najbardziej czasochłonne są natomiast walki z alfami danego akwenu, a także z kolejnymi łowcami rekinów.

Wspominałem już, że gdyby ktoś mi powiedział, że Maneater to mniejszy projekt jednego ze studiów Ubisoftu, to bym uwierzył? Struktura rozgrywki, mapa

Trudna historia

Grę po raz pierwszy zobaczyliśmy kilka lat temu podczas E3, wówczas tworzyło ją jeszcze mało studio Blindsight Interactive. Dopiero w 2019 roku ekipę wykupiło TripWire (dotychczasowy wydawca ManEatera) i przeniosło tytuł na Unreal Engine 4. Wówczas też rozwinęto formułę rozgrywki, którą otrzymaliśmy w ostatecznym produkcie.



Okiem 9kier

OCENA

7+



Produkcja Tripwire to Mad Max z rekinem w roli głównej – gra akcji z otwartym światem, w której można bezkarnie zabijać wszystko na swojej drodze wodnej przy akompaniamencie tryskającej juchy. Gra bez żenady normalizuje, a nawet gloryfikuje przemoc, ale tłumaczy ją odwetem. Zabawa jest powtarzalna, to w zasadzie w kółko pożeranie stworzeń, w tym fabularnych łowców, zaskoczonych plażowiczów i innych zwierząt, ale duża, otwarta mapa, elementy RPG (odkrywanie zdolności i ulepszanie części ciała, znajdzki) sprawiają, że za bardzo tego nie czuć. Jest w Maneaterze coś – być może syndrom jeszcze jednego quasta – co sprawia, że cztery godziny wieczorem mijają jak jedna. Zabawę uprzyjemniają śmieszne komentarze narratora, przemiany niemal wyrwane z „Czarodziejki z Księżyca”, zestawy wspomnianych upgrade'ów i reszta absurdu. Do standardowych widoków należą choćby sześciometrowe rybie cielsko skaczące jak gdyby nigdy nic po moście, żeby dotrzeć do znajdzki, wspinalczka rekina przez ścianę albo ludzie wołający o pomoc i nieruszający się z miejsca.

W przeciwieństwie do grającego na PS4 Pro Ninho nie miałam na pececie problemów ze spadkiem klatek w czasie starć – choć późniejsze lokacje są bardziej wymagające sprzętowo niż początkowe, po premierze można było się zablokować w opcjach, a raz (po 9 h jestem w tej chwili w 80% fabuły, więc może później jest gorzej) gra wywaliła mnie do pulpit. Maneatera na pewno ukończę, bo jest krwawo, soczyście i choć podstawy są solidne, developerzy nie próbują nawet udawać, że to poważna gra. Gdyby zamiast rekina był pirat, miałabym opory przed rozczłonkowywaniem kolejnej przypadkowej załogi, ale przecież zwierzę to tylko instynkt (i zemsta), więc nie można mieć mu za złe!

▶ Ludzie nie grzeszą inteligencją i są mało pożywni.



Jerry narratorem

Wiele osób podczas gry może kojarzyć spokojny głos narratora Maneatera. To aktor Chris Parnell – znany szerszej publiczności przede wszystkim z podkładania głosu Jerry'emu Smithowi w kreskówce „Rick i Morty”. Trzeba przyznać, że choć wywiązuje się ze swoich obowiązków bez zarzutu, to większość jego tekstów skwituję w ten sposób – słuchając ich z pragnienia zdechł nie jeden rekin. Tak, jakoś żartów narratora utrzymana jest mniej więcej na tym poziomie.

pełna pytańników i znajdzek, aż wreszcie ranking łowców, z którymi walczymy, gdy siejemy coraz większy postrach na wodach. Niszcząc infrastrukturę i zjadając ludzi, nabijamy pasek niesławy – po napełnieniu kolejnego poziomu, poszukiwać zaczyna nas elitarny łowca. Wcześniej walczymy z szeregowymi „rybakami”, trzema-czterema naraz.

Niegościnnie ekosystem

Niestety potyczki te są bardzo schematyczne, długie i nudne. A do tego bardzo proste, bo na „ludzkich” przeciwników potrzebny jest tylko jeden trik. Wystarczy bowiem spamować unikami na powierzchni – wówczas rekin wykonuje (bardzo „realistyczny”) piruet w powietrzu i wraca do wody. Samonaprowadzające się celowniki przeciwników wówczas się resetują. Na domiar złego, jeśli przesadnie oberwiemy, wystarczy zanurkować, zjeść dwie rybki i wrócić do walki. Dość napisać, że nie miałem wielkiego problemu, by na 5-6 poziomie pokonać 4-5 elitarnych łowców i walczyć z przeciwnikami na 40 poziomie.

Walka z wrogami podwodnymi jest nieco trudniejsza, choć schemat pozostaje ten sam – wystarczy wyczuć moment na unik, być cierpliwym i na przemian używać

dwóch ataków – szczękami i ogonem. Jedyne, co może potyczki utrudnić, to solidarna nienawiść wszystkich stworzeń na świecie wobec rekina. O ile jeszcze rozumiem, że drapieżniki mogą „umawiać się” na nekane jednego żarłacza, to momenty, w których zwierzęta jednoczą się z ludźmi przeciwko nam, bywają irytujące. Nie ma niczego gorszego podczas walki z elitarnym łowcą na dziesiątym poziomie, gdy wypatrzy cię nagle potężny drapieżnik i zaczyna atakować „na trzeciego”.

O mój ty rekinie, rozwijaj się

Wspomniane wyżej utrudnienia są jednak miłym urozmaicheniem, bo pokonując na starcie kilku elitarnych łowców, można łatwo popsuć balans trudności. Z każdego z nich (podobnie jak z drapieżników alfa) wypadają bowiem ulepszenia części ciała rekina – w ten sposób da radę zebrać pełny set i stworzyć elektrycznego czy kościanego żarłacza. Do tego dochodzą jeszcze umiejętności pasywne (zwiększenie maksymalnego zdrowia etc.). Kiedy uzbroimy się więc w pierwszych godzinach, to później poziom trudności na dłuższy czas spada i wyzwaniem może okazać się dopiero ostatni rejon w grze. Dość napisać, że gdy mniej więcej w 2/3 rozgrywki po raz pierwszy zmierzyłem się ze Scaly Pete'em, to miał on 20 poziom doświadczenia, a chwilę wcześniej walczyłem z kilkoma łowcami na 40. poziomie... jednocześnie.

Przepaść pomiędzy nami a wrogami jeszcze bardziej rośnie, gdy tylko zaczniemy rozwijać ulepszenia. Kolejny przykład „ubisoftowości” Maneatera – **poziom każdej części ciała można upgrade'ować aż do legendarnej**. W jaki sposób? Ano zbierając składniki odżywcze z innych mieszkańców morskich odmętów, a także odnajdując zatopione skrzynie oraz wykonując misje. Plus jest taki, że rozwój rekina przychodzi dość naturalnie, bez zbędnego grindu.

Setów mamy trzy – kościany, elektryczny i „wampiryczny”. Pierwszy opiera się na brutalnej sile i wytrzymałości, drugi, bez zaskoczenia, razi prądem i pozwala na oszołomienie przeciwników, a ostatni wysysa punkty zdrowia przy każdym ataku. Najłatwiej i najszybciej zebrać set elektryczny (za walkę z kolejnymi elitarnymi łowcami) i ja nie potrzebowałem wypróbować już innego.

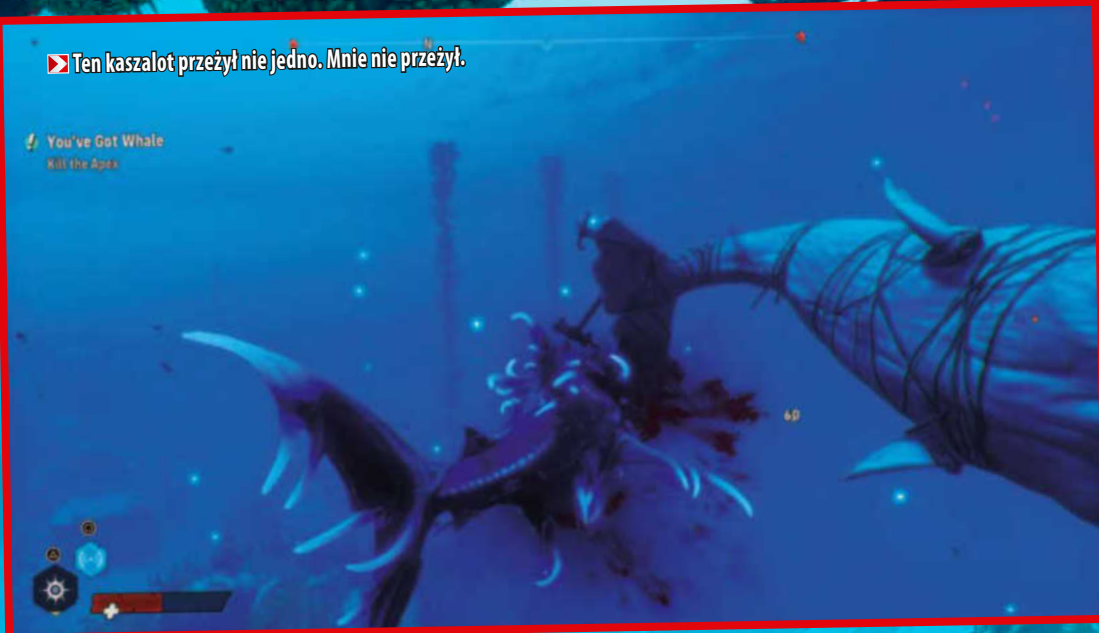
Dwie do pięciu klatek

Jakby sama walka w wodzie nie była wystarczająco toporna i nieintuicyjna, to swoje trzy grosze dodają **błędy i przede wszystkim optymalizacja, która na PlayStation 4 leży**. Grze zdarza się chrupnąć podczas zwykłego pływania, a w trakcie walk z łowcami w ekstremalnych sytuacjach klatki spadały do pięciu na sekundę.

Gra wciąga, pomimo słabej optymalizacji i powtarzalności.

▶ Ten kaszalot przeżył nie jedno. Mnie nie przeżył.

You've Got Whale
Kill the Apex



Słów kilka o rekinach

W grze sterujemy żarłaczem tępogłowym i nie jest to wybór przypadkowy. W rzeczywistości gatunek ten odpowiada za zdecydowaną większość ataków na ludzi. Przywiązanie do realizmu (pomimo żartobliwej otoczki i odchyłów w postaci elektrycznych mocy rekina) bardzo mnie cieszyło, w trakcie rozgrywki dowiedziałem się kilku ciekawych rzeczy na temat tych zwierząt.

[SPOILER] A kiedy zacząłem powątpiewać, czy wieloryb to dobry wybór na ostatniego drapieżnika alfa, gra szybko sprowadziła mnie na ziemię. Ostatnim apex predatorem w Maneaterze jest kaszalot spermacetowy, czyli bodaj jedyny wieloryb, który je mięso. [/SPOILER]

Najgorsze jednak, że **to jak Maneater wygląda zupełnie nie usprawiedliwia przycinek**. Bywa ładnie, ale najczęściej jest przeciętnie. Kwintesencją opłakanego stanu technicznego był natomiast bluescreen, jakim gra uraczyła mnie po napisach końcowych. Gdy chciałem wrócić do rozgrywki okazało się, że... mój save został skasowany. Kurtyna.

Koniec końców mam poważny problem z oceną Maneatera. Z jednej strony na każdym kroku widać, że zabrakło czasu i zasobów ludzkich, by grę dopracować. Brakuje też trochę kreatywności i urozniczenia rozgrywki. To tytuł jednego ficzera i to wystarczyło, by przykuć mnie pierwszego dnia na 12 godzin do konsoli. **Pomimo wszystkich błędów i schematycz-**

ności zabawy, bycie rekinem daje zwyczajnie masę radochy. Jeśli więc niczego więcej po Maneaterze się nie spodziewacie, to będziecie się bawić doskonale. Poczekaście tylko na patch poprawiający optymalizację na PS4, albo kupcie grę na PC (patrzcie – minirecenzja 9kier). Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, to przepraszcie się ze sklepem Epic Games – zabawa będzie dużo przyjemniejsza. [CDA]

OCENA

6+

GRYwalność 7
Wideo 6
Audio 7

✓ jesteśmy rekinem i zżeramy wszystko, co się rusza
✓ pojawia się syndrom jeszcze jednego znaku zapytania
✓ nie wymaga uciążliwego grindu

✗ fatalna optymalizacja
✗ ładnie co najwyżej bywa
✗ pretekstowa fabuła
✗ schematyczna walka
✗ sterowanie bywa toporne
✗ AI bywa głupie i niekonsekwentne
✗ nieco zbyt duża swoboda w pierwszych godzinach



LEGENDS OF RUNETERRA

■ Wtasowuje ślepego mnicha: **enki**

Lee Sin i Draven nie muszą za sobą wzajemnie przepadać. Ważne, że w odpowiednich okolicznościach wspólnie i jednym atakiem mogą zrobić wrogowi wielką dziurę w miejscu nexusa.

Ionii i Noxus to krainy, które historycznie (przynajmniej w annałach świata Runeterry) nie darzą się bynajmniej sympatią, ale siła karcianki Riotu tkwi w tym, że nawet z najbardziej nieprawdopodobnych połączeń tematycznych można ukreślić talię, która będzie równie skuteczna, co przyjemna w rozgrywce. Rozpisałem się o grze i zasadach rozgrywki w szczegółach przy okazji testu wersji beta w numerze CDA 12/2019, więc po podstawy zapraszam tam.

Albo lepiej: od razu proponuję, czytając, zapuścić ściąganie klienta, bo 19 (!) tutoriali wprowadzających w mechanizmy rozgrywki przedstawi zasady lepiej, niż ja bym zdołał w tym miejscu. Najważniejsze jest to, że **LoR jest śmiałym połączeniem motywów znanych z m.in. Magic: the Gathering i Hearthstone'a wraz z wrakiem rzeczy całkowicie do tej pory unikatowych**. Jest jednocześnie karcianką odpowiednio angażującą dla początkujących (czyli mnie), jak i głęboką mechanicznie dla wyjadaczy i hardkorów (którym chyba nigdy nie będę). Teraz, wraz z premierą wersji 1.0 dostaliśmy więcej wszystkiego – czempionów, kart, słów klucz-

wych i możliwości łączenia regionów ze sobą w poszukiwaniu najlepszych/najciekawszych/najśmieszniejszych talii.

Paczka asów

Pierwsze, darmowe, rozszerzenie – Rising Tides – to całkowicie nowa frakcja, Bilgewater, oraz pięcioro pochodzących z pirackiego miasta czempionów, a także po jednym dodatkowym do każdego z istniejących wcześniej. Wraz z nimi do gry trafiły zupełnie nowe słowa kluczowe na kartonikach, pozwalające całkiem udanie konstruować nieobecne dotąd strategie czerpania z talii przeciwnika czy zmuszanie go do pozbycia się wszystkich swoich kart. Małą gwiazdą całego wydarzenia okazał się Twisted Fate (skądinąd karciarz), gdyż jego wszechstronność znalazła zastosowanie w wielu taliach, a nowe cały czas powstają (wiem, bo jestem przebrzydłym, leniwym netdeckerem, który zamiast zmóżdżać się nad własnymi taliami,

Sina, pozostawiając mechapięściarkę z Piltover na później. Nie spieszy mi się – **od początku bety nie wydałem na karty ani złotówki i mam wszystko, czego mi trzeba do gry**. A zamiast kupować paczki z losową zawartością (nie ma tu w ogóle takiej opcji), dostaję kilka co wtorek, a także wtedy, gdy osiągnę odpowiednią liczbę XP w danym regionie – wszystko tylko za samą grę.

Twe karty są moje

Krytykować balansu gry nie mam zamiaru, choć mam podstawy w postaci obecnie brylujących, nieciekawych do „prowadzenia” i frustrujących do grania przeciw-

Absolutnie pierwsza liga rywalizacyjnych karcianek.

czerpie je bezpośrednio od wszelakich theorycrafterów z internetu).

Po powrocie do gry wraz z jej premierą bardzo szybko wyrzuciłem swoje starsze zestawy do kosza i zaopatrzyłem się w Twisted Fate'a i Swain (co było tym łatwiejsze, że obecnie jeszcze prościej niż dotychczas jest zdobywać – za samą grę lub prawdziwe pieniądze – konkretne karty). Jeszcze dwa dni temu zaś ostro rozważałem inwestycję w trzy kopie Vi, ale ostatecznie zdecydowałem się na Lee

ko zestawów Demacii z Fiorą i Vi, czy kompozycji typu aggro burn z Piltover i Noxus, bez ani jednego czempiona w zestawie. Wszelakie „tier listy” rankingowe to standardowa przypadłość gier rywalizacyjnych i chwała tym, którzy potrafią przełamać metę i stworzyć coś zupełnie niespodziewanego (tak zresztą powstał mój ulubiony z podkradzionych decków, używający Phantom Trickstera do zadawania obrażeń wrogowi poprzez... zabijanie własnych jednostek). Kiedy to czytaacie, z pewnością ktoś już znalazł odpowiedź





na to, co jeszcze przed chwilą było na topie, a patch Riotu wyrównał statystyki z jednej strony... i zaburzył równowagę z drugiej. Ot, piękne koło życia karcianki.

Mnie po sezonie bety chęć na pięcie się w górę drabinki odeszła całkowicie i wystarczy mi, że znajduję masę przyjemności w normalach i „dobieranym” trybie Ekspedycji, który w znakomity sposób pozwala przetestować w boju karty, których jeszcze nie mamy. No i szkoda mi też ostatecznie moich starych talii z Ashe, ale obecnie, gdy tak łatwo jest natknąć się na deck „złodziejski”, nie wystawiam łuczniczki z Freljordu do boju w panicznym strachu, że ktoś gwizdnie mi Kryształową strzałę i zrobi mi grube kuku moim własnym czarem. Dlatego bawię się Lee Sinem, który kopie jednostki oponenta w jego własny nexus. Nawet jeśli trzeba się srogo nakombinować czarami, by odpalić jego superumiejętność.

Well played!

O charakterach czempionów i znakomitym „przetłumaczeniu” ich LoL-owych odpowiedników na język karcianki napomknąłem już w poprzednim tekście, ale to musi zostać powtórzone – dla weteranów League of Legends **ogromną frajdą jest obserwować, jak ulubione postacie używają w Runetterze tych samych sztuczek, co w Mobie**. Gangplank stawiający wybuchające beczki, Draven łapiący topory, Ezreal miotający



► Pomiedzy ustawieniem stronników do walki i bloku, rzucaniem czarów i oszczędzaniem many na kolejną turę mechanika gry jest przyjemnie głęboka.



► Animacje towarzyszące starciom umilają czas spędzony na główkowaniu.

mistycznymi strzałami(*), czy szatan we własnej osobie, Teemo, podkładający wrogowi w talię trujące grzyby – choć teraz satysfakcja, gdy sam zadaje sobie obrażenia, ciągnąc z naszej, pełnej pułpek, talii potrafi być całkiem spora. A że podczas budowania talii we wspomnianym trybie Ekspedycji można nieopacznie pozeńić ze sobą dwa wchodzące sobie w drogę archetypy, to i tego typu sytuacje mają szansę się wydarzyć.

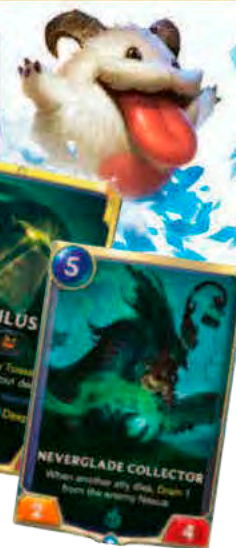
I tak jak (na razie?) nie ma możliwości kupienia skórek dla kart czempionów, obok sprzedaży „dzikich kart”, które można potem wymienić na wybrane przez siebie właściwe kartoniki, Riot chce swoim sposobem zarabiać na chęci graczy do zakupu elementów kosmetycznych. Wśród nich są tematyczne plansze, pocieszny stworek dopingujący nas w rogu (i dający się zazwyczaj potargać kursorem po brzuchu), a także rewersy kart i dodatkowe emotki. Te ostatnie to jedyny zresztą sposób komunikacji z oponentem, ale

i je można wyciszyć, jeśli spamujący pozdrowienie Brauma wrednił po drugiej stronie zaczyna nam działać na nerwy. Wszystko to – co zresztą widać na screenach, ale nie do końca, bo zagranim towarzyszą naprawdę rozbudowane animacje – **wygląda prześliczne, co podwaja satysfakcję z naprawdę udanych akcji** (kto wylewował jednocześnie Karmę i Lux w meczu, ten wie, o co chodzi).

No refunds!

LoR to obecnie jedna z dwóch gier, do których od kilku tygodni z przyjemnością zaglądam codziennie, by zgarnąć kwesty dzienne i spróbować wygrać kilka starć dla bonusu do doświadczenia. A że zajmuje moje myśli również poza samą rozgrywką, choćby w postaci przeglądania ciekawszyc talii i uczenia się na błędach innych, wędruje do panteonu gier dziewiątkowych. Wiem bowiem, że nawet, gdy się nią za jakiś czas zmęczę, powrócę wraz z kolejnym rozszerzeniem.

[CDA]



OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

VIDEO 8

AUDIO 8

zwykle rozbudowana mechanicznie

om zawartości

nie, przetłumaczenie” czempionów LoL-a na język kart

komita oprawa

wa, że najsilniejsze talie są najnudniejsze w rozgrywce

(*) Gra doczekała się już m.in. lokalizacji portugalskiej i tureckiej, ale na polską jeszcze czekamy.

PEGI



► PRODUCENT: ARCLIGHT CREATIONS
 ► CENA: 80 ZŁ (PC), 99 ZŁ (PS4), 93 ZŁ (XBO)
 ► WERSJA PL: NAPISY
 ► MULTI: BRAK

► PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E8400/ATHLON 64 X2 6000+, 2 GB RAM, GPU Z 1GB VRAM, DIRECTX 9.0C

PRZETRWANIE • WYBORY • CARSKA ROSJA

■ Odmroził sobie nogę: **Ninho**

Kiedy dwoje ocalałych leżało omdlałych, z zaawansowaną hipotermią, a trzeci właśnie zgubił się w zamieci poza obozem, ogarnęło mnie przerażenie. Za chwilę wszyscy dołączą do czwartego rozbitka, symbolizowanego już jedynie przez prosty, prawosławny krzyż niknący pod hałdą śniegu...

Nie było mi żal sterowanych przeze mnie postaci, nie zdążyłem się z nimi zżyć. Może spowodowane było to tym, że opisuję moje piąte podejście, które nie różniło się zbyt od poprzednich. Mój strach wiązał się bezpośrednio z faktem, iż będę musiał ponownie przewijać identyczne dialogi, wyczekiwać tych samych zdarzeń „losowych” i wykonywać te same czynności utrzymujące przy życiu garstkę szczęśliwców, którym przyszło trafić pod moje skrzydła.

Pomoc nadeszła

Help Will Come Tomorrow przenosi gracza do Rosji roku 1917. Imperium targane jest zarówno wewnętrzną wojną domową jak i brutalnym konfliktem z Cesarstwem Nie-

niający długą podróż w (krótką) walkę o przetrwanie. Trzeba przyznać, że wydawca gry, Klabater ma nosa do wyluskiwania nieszablonowych opowieści – tak było w przypadku *We. The Revolution*, tak jest też i z *Help Will Come Tomorrow*.

Na tym porównania z inną grą w portfolio wydawniczym polskiej firmy jednak się kończą, a już od pierwszych sekund *HWCT* nie pozostawia złudzeń odnośnie do inspiracji. Każdy kto grał w *Dead in Bermuda*, od razu zauważy podobieństwa, z każdą minutą wzorowanie się na produkcji CCCP staje się zresztą coraz bardziej wyczuwalne. Bardzo podobna jest survivalowa rozgrywka, jak i sposób jej przedstawienia – choć trzeba przy-

HWCT – survivalowe zmagania

są tutaj utrudnione przez przynależność społeczną oraz polityczną postaci.

Popierająca cara arystokratka nie będzie chętnie współpracować z wywodzącym się z klasy robotniczej rewolucjonistą. Różnice między postaciami najbardziej wychodzą w trakcie wieczornych rozmów – każdy dzień kończy się przy ognisku, gdy możemy poruszyć dwa tematy. To, jak potoczy się pogawędka, ma natomiast wpływ na morale i sympatie między bohaterami. Jest to kwestia o tyle istotna, o ile **tylko współpracując można liczyć na wymierne efekty**. Bohaterowie bowiem mają trzy punkty akcji na dany dzień i o ile każda samodzielna rozbudowa kosztuje całą dzienną pulę postaci, o tyle dwie współpracujące osoby „spalą” zaledwie po jednym „oczku”. Jeśli zmusimy jednak do roboty nieprzepadające za sobą osoby, spadnie ich morale, a co za tym idzie całego obozu.

I co z tego? No właśnie niewiele. Po kilku godzinach śmiało mogę powiedzieć, że choć dobre wzajemne stosunki między rozbitkami są przydatne i pomagają w grze, to nie pełnią tak ważnej roli, jak początkowo próbowano nam wmówić. Można je zresztą w łatwy sposób „boostować” podczas wspomnianych już, wieczornych rozmów, które szybko okazują się dość schematyczne i nawet przewijając je, byłem w stanie wybrać taką opcję odpowiedzi, która przynosiła mi najwięcej korzyści.

Nie pij alkoholu na mrozie

Zdecydowanie bardziej kluczowe dla pomyślności rozgrywki okazało się posługiwanie się talentami postaci oraz powściągnięcie chciwości podczas wypadów

Schematyczna walka o życie w klimatycznej oprawie.

mieckim na froncie wschodnim. Car Mikołaj II abdykuje, a kraj pogrąża się w chaosie – a w tym wszystkim samotny pociąg gdzieś na Syberii i zamach terrorystyczny zmie-

nać, że *Help Will Come Tomorrow* może pochwalić się zdecydowanie lepszą kreską. Oprawa audiowizualna, wprawdzie oszczędna, ale buduje klimat beznadziejnej walki o przetrwanie.

Syberia nie wybacz

Do tego nierównego starcia wraz z graczem staje czworo rozbitków – losowo wybieranych z nieco większej puli. Każdy ma określone talenty (odkrywane w trakcie rozgrywki w sposób naturalny – np. jeśli postać dwukrotnie wykona tę samą czynność, możemy dowiedzieć się, że np. szybko się dekoncentruje i powtarzanie zadań sprawia jej trudności), każdy ma konkretne poglądy. W tym właśnie ma tkwić siła

► Kolega trafił do kozy. Zastużył.

OCENA

7

Okiem Cerebrum



Dla mnie *Help Will Come Tomorrow* jest takim uroczym, ale zapłakany dzieckiem, w którego wychowywanie ingerowała gromada wujków i ciotek. W efekcie dziecko przyjęło wiele cech tychże, nie kształtując do końca swojej własnej, oryginalnej osobowości. A jednak lubimy jego towarzystwo, bo – choć bywa przewidywalne, a innym razem wręcz przeciwnie, bardzo wymagające, to – przebywając z nim, sami nie zauważamy, jak szybko i przyjemnie mija nam czas. Mamy tu więc solidną garść totalnie klabaterowego stylu audiowizualnego z *Crossroads Inn*, przeplatane ciężkim, przytłaczającym klimatem, takim jak w *Through the Darkest of Times*. Trzy grosze wtrąciła ciotka, która miała na imię Don't Starve, a może jednak *This War of Mine*? A do tej gromady dołączał jeszcze niekiedy wujek Ken Follett's *Pillars of the Earth*, który uczył dzieci mówić. I tak powstała gra z elementami survivalu, która naprawdę angażująca staje się dopiero na najwyższym poziomie trudności i z włączeniem w ustawieniach trybu immersyjnego, ale i na niższych poziomach zapewnia kilkugodzinną rozrywkę, ale później staje się wręcz banalna. Tak czy inaczej, warto pograć

WILL COME TOMMOROW

poza obóz. To właśnie w trakcie wędrówek po tajdze zbiera się gros surowców, a i zwierza można ustrzelić. Piesze wypadki sprowadzają się do poruszania po planszy zbudowanej z heksów, gromadzenia zapasów i wyczekiwanie na wydarzenia losowe. Im bardziej oddalamy się od obozowiska, tym większe ryzyko zgubienia się. Wtedy czeka nas nocowanie w lesie, co kończy się często śmiercią tudzież zapadnięciem w wywołaną hipotermią śpiączkę. Z omdlenia możemy kogoś

wystarczy położyć biedaka pod dwoma plecami w ocieplonym szalasie, jednak gra wymaga od nas użycia odpowiedniego ulepszenia „lecznicy”, by wybudzić nieprzytomną osobę. Jak natomiast w łatwy sposób zmniejszyć wyziębienie organizmu? Dając bohaterowi... wódkę. Nie próbujcie tego nigdy pod gołym niebem w mroźną, grudniową noc. Ciepłej może wam się zrobić, na chwilę, ale możecie nie dotrzeć do rana.

Kiedy już nauczymy się praw rządzących rozgrywką, na światło dzienne wychodzi **kulejący momentami balans** – bez warsztatu można właściwie poradzić

sobie przez całą grę. O szansach na przetrwanie bez „lecznicy” nie ma co natomiast myśleć.

Schematy są trudne

Gra jest niełatwa, dlatego warto zacząć na najniższym poziomie trudności, by poznać zasady rządzące rozgrywką. Problem polega na tym, że po jednokrotnym ukończeniu niewiele (poza wyższym poziomem trudności) zachęca do kontynuowania zabawy. Fabuła i wydarzenia są powtarzalne, a z całej historii najdramatyczniej wypada... tytuł gry oraz zawiązanie akcji. Później zamiast emocji klepiemy w HWCT schematy. Najgorsze jest natomiast to, że robimy to tylko po to, by wygrać, nie uratować bohaterów. Schematyczność rozgrywki do spółki z przeciętną narracją sprawiają, że nie sposób nawiązać więzi z rozbitkami.

Help Will Come Tomorrow to gra na 4-5 godzin. Później przy produkcji Arclight Creations zostaną tylko ci śmiałkowie, którzy będą chcieli wziąć się za bary z wyższym poziomem trudności. Większość jednak sobie to odpuści – **HWCT nie wnosi do gatunku survivali niczego nowego, a inni przedstawiciele są lepsi w niemal każdym aspekcie**. Sama atmosfera i zawiązanie akcji to za mało. [CDA]

▶ Nie ma to jak pogawędki przy ognisku. Tylko gdzie kielbaski?

wybudzić jedynie w tutejszej „lecznicy”... i tutaj zaczynają się największe problemy *Help Will Come Tomorrow*.

Choć rozgrywka początkowo wydaje się skomplikowana, wkrótce okazuje się dość prosta. Wszystko przez nieprzejrzystość interfejsu i różne uproszczenia prowadzące do nielogiczności. Weźmy choćby tę nieszczęsną hipotermię i omdlenie – wydawać mogłoby się, że

▶ Wędrówki poza obóz są kluczem do przetrwania.



OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ scenaria
+ poziom trudności
+ oprawa audiowizualna
- nieprzejrzysty interfejs
- schematyczna rozgrywka
- przeciętna fabuła

PEGI

3

► PRODUCENT: SABER INTERACTIVE
 ► CENA: 160 ZŁ (PC), 210 ZŁ (PS4, XBO)
 ► WERSJA PL: NAPISY
 ► MULTI: CO-OP DO 4 OS.

► GRALIŚMY NA: PS4
 ► PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL
 I5 2.4 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA
 ZINTEGROWANA

EKSPLOKACJA • BŁOTO • DEATH STRANDING NA KÓŁKACH

► Gorsze od głębokiego błota jest tylko zimne głębokie błoto.

■ Jedzie bardzo pomalutku: **enki**

Zapomnijcie o Spintires, SnowRunner to... Hm, chyba że już zdążyliście zapomnieć... To może najpierw ostukam te opony ze starego błota.

Zaczął się od ambitnego projektu Oovee Games – wydanej prawie sześć lat temu samochodówki o niezwykle silniku fizycznym wiernie odwzorowującym odkształcenia gruntu, koleiny ryte przez opony terenówek, wodę, która zalewała silniki czy drzew uginających się pod naporem podczepionej wyciągarki. Wszystko po to, by w autentyczny sposób pozwolić graczom zaznać nie tylko prawdziwej off-roadowej przygody, ale i zmusić ich do wykonywania w tych warunkach prostych zadań pokroju przewiezienia na chyboczącej się, zdezelowanej przyczepie kilkunastu potężnych kłód przez lasy, dąbrowy, moczary i torfowiska.

Imponujące możliwości „błotnych” algorytmów owocowały licznymi momentami stękania graczy nad padami, gdy wymęczony silnik rzeźli, ciągnąc przez sadzawkę kupę zardzewiałej stali z prędkością pół kilometra na godzinę. Ale potencjał na zabawę w kierowcę sowieckich ropożłopów szybko się wyczerpywała – i w pierwotnym, i w skleconym przez Saber Interactive MudRunnerze parę lat później. Dopiero **SnowRunner** robi z tego **wszystkiego prawdziwy ekwiwalent Assassin's Creed Odyssey**, dolewając do czystej fizyki całą cysternę grywalności.

Przez lasy, przez dąbrowy...

Zaczynamy w Michigan. To jeden z trzech regionów w grze obok Alaski i rosyjskiego półwyspu Tajmyr – każdy z nich podzielony jest dodatkowo na 3 lub 4 tłuście, wypełnione questami i innymi aktywnościami mapy, **co już na starcie czyni z gry prawdziwego kolosa**. Dochrapanie się do pojazdów umożliwiających zwiedzenie wszystkiego (nie mówiąc o zaliczeniu zadań) to kwestia kilkunastu godzin zabawy. Na szczęście tym razem jest to zabawa naprawdę przednia (dla fanów bardzo powolnej jazdy, ma się rozumieć).

Siadamy za kierownicą Chevroleta C/K 1500, niewyróżniającego się niczym pika-pa, który mnie zresztą posłużył jako pojazd do eksploracji przez blisko trzydzieści pierwszych godzin rozgrywki. Oczywiście przez ten czas odnalazłem na mapach lub wykupiłem ulepszenia zawieszania, napędu, wyciągarki i przede wszystkim opon, aby móc nim zawitać tam, gdzie sam bałbym się wleźć nawet w kaloszach za kolana. Potem przesiadłem się na wyciągniętego z jeziora Hummera, kolejnego reprezentanta klasy pojazdów rozpoznawczych – małych terenówek, którymi



▶ Miłośnicy immersji znajdą w grze całkiem w porządku widok zza kierownicy.

▶ Minęło dużo czasu, nim zebrałem się na odwagę, by wjechać w to bajoro – i to ciągnąć ciężką przyczepę.

RUNNER

możemy, a wręcz powinniśmy tutaj przemierzać nawet najwęższe ścieżynki, by odkrywać ciemne fragmenty map i docierać do wież widokowych odsłaniających połacie terenu wraz z czekającymi na transportowców przedsiębiorstwami, znajdźkami czy zagubionymi w moczarach ciągnikami do odholowania, odrestaurowania i zaprzężenia do swojej floty.

Druga, równorzędna, część gry to transport. Większość z ponad 40 szczegółowo wymodelowanych pojazdów w grze to ciężarówki i ciągniki siodłowe,

którymi posłużymy się do przewiezienia (na pace lub przyczepie) niezliczonych ilości desek, kątowników, betonowych płyt, beczek z paliwem i innych dóbr z jednego końca mapy na drugi. Poruszamy się nimi po nieco szerszych traktach niż małe terenówki, ale i te trasy nie potraktują nas ulgowo – zwłaszcza tam, gdzie miękka droga zamieni się na 50 metrów w kleisty torfowy budyń albo całkowicie zniknie w rwącej rzece, by czekać na śmiałka o wysokim zawieszeniu i zamontowanymi chrapami – gdzieś na drugim brzegu. Sedno grywalności SnowRunne-

ra tkwi w tym, jak to wszystko nawzajem ze sobą działa.

...wędruje gajowy

Są dni/sesje, na przykład, kiedy nie mam ochoty na telepanie się z ładunkami po znanych już trasach. Zaprzęgam wtedy do roboty „skauta” i jadę odkrywać masę nie obejrzanych jeszcze wciąż przeze mnie okolic Alaski i Tajmyru. Łapię ulepszenia, odkrywam zadania poboczne w rodzaju konieczności dostarczenia desek do odbudowania mostu czy znajduję okazjonalny wrak, który – jeśli mam jeszcze paliwo – mogę wziąć na hol i dostarczyć nieopodal dla małej (czasem całkiem sporej) nagrody. Ogranicza mnie wtedy najwyżej pojemność baku i kanistra i pech, gdy nie zdążę znaleźć stacji benzynowej. Również gdy się wywróć i zgaśnie mi silnik, zmuszony jestem przeteleportować się do któregoś z kilku garaży, by zacząć zabawę od nowa i pojechać gdzieś indziej.

Fakt, iż można cofnąć się w każdej chwili do bezpiecznego miejsca ułatwia grę i koi nerwy, bo konieczności ładowania się w dzicz drugim autem, by próbować wyciągnąć pierwsze, nie zdzierzyłbym. Już wystarczy, że kilka razy, w przygotowaniu na dłuższe wyjazdy, próbowałem skrótem dostarczyć na „front” cysternę z paliwem, żeby móc z niej czerpać energetyczne soki przy dalekich wypadach – i raz za razem po 10 minutach jazdy wywalałem się kołami do góry... I to jest tutejszy element ryzyka. »



POMOCNA DŁOŃ

Świat transportu terenowego jest mroczny i pełen niebezpieczeństw. Niech te porady ustrzegą cię przed złym (humorem). Przynajmniej na początku.

- Zakopałeś się, odpal wyciągarkę. Nawet, jeśli punkt zaczepienia jest z tyłu lub z boku, czasem wystarczy mocniejsze pociągnięcie w którąś stronę, by koła złapały nieco traktacji.
- Zakopałeś się i nie masz, do czego się podczepić? Gazuj i rytmicznie kręć kierownicą w lewo i prawo. Zdumiewająco często tylko tyle wystarczy, by ruszyć z miejsca lub przyspieszyć przedzieranie się przez błoto.
- Zakopałeś się i nic już nie działa, a szkoda ci porzucać dociągnięty prawie do celu ładunek? Zmień pojazd, dotrzyj do pierwszego i wyciągnij go na linie. W tej grze ciągnięte maszyny nie są głupie – korzystają z silnika i skręcają za tobą. Często do poruszenia nawet najcięższej ciężarówki wystarczy mocniejsze szarpnięcie małej terenówki.
- Niektóre pojazdy nie mają standardowego zaczepu na małe przyczepy... ale od czego jest wyciągarka? Niestety doholowane w taki sposób dobra nie mogą być zaliczone jak część zadania, ale jako że położenie obiektów nie resetuje się na mapach, wystarczy potem podjechać właściwą ciężarówką, podpiąć przyczepę i dojechać te 5 metrów do celu.
- Podnoszenie zawieszenia i nakładanie większych kół to miecz obosieczny. Owszem, nieco łatwiej takiemu pikapowi przedzierać się przez błoto, ale wyżej położony środek ciężkości utrudnia pokonywanie wzniesień i zwiększa ryzyko wywrotki (a bez specjalnej autonomicznej wyciągarki – słabszej niż standardowe – nie da się postawić auta z powrotem na koła).
- Płoty, płotki, ogrodzenia, znaki drogowe, małe drzewka – jeśli trzeba, równaj wszystko z ziemią pod swoimi kołami. Nikt się nie dowie, obiecuję.

Samochodowe RPG bez kompromisów.

Tak czy siak **zawsze, ale to zawsze jest coś do odkrycia, jakiś zakątek do odwiedzenia, łatwe zadanie do wykonania.** I dokładnie tak samo jest w przypadku transportu – z początku nasze grzmoty z trudem wloką się po drodze polnej, ciągnąc za sobą pełne przyczepy i wspomagając się wyciągarką przy podjazdach. Ale zawsze coś da się zrobić – jedna wykonana dostawa otwiera kolejne, daje pieniądze i doświadczenie, które odblokowują ulepszenia i lepsze maszyny. I natchodzą wtedy kierowcę tęgie rozkminy. „Bo może skoro już tu jestem, to podjadę tam dalej i wrócę stamtąd z ładunkiem, a po drodze odczepię na chwilę przyczepę i wjadę tam do tej sadzawki po ulepszenie...” Albo: „popędzę do składowiska, zgarnę deski na naprawę mostu i kątowniki od razu – zrobię kółko naprawię przeprawę, a po niej siup z kątownikami do linii wysokiego napięcia i dwie pieczenie na jednym ogniu”. Godziny lecą, a satysfakcja z rozwoju i pokonywania w minutę wzniesienia, które parę dni temu jeszcze zajmowało pięć razy dłużej, jest ogromna.

A wydech w lesie gra i gra

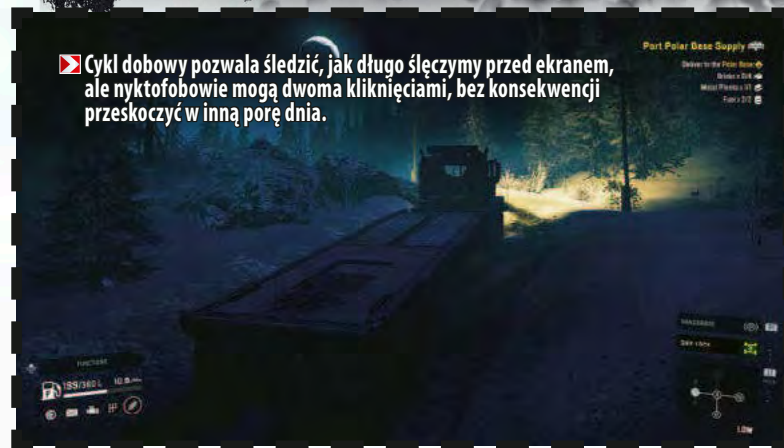
Wszystko to byłoby wciąż pustawą, gdyby nie pewien aspekt mechaniczno-skiłlowy, który spaja to wszystko w całość, nie pozwalając się od gry oderwać. O wyciągarce już wspomniałem – urządzenie można aktywować w biegu,

podczepiając się do najbliższego drzewa czy słupa albo wybierając na spokojnie jednocześnie zaczep na maszynie (bo przecież czasem chcemy się wyciągnąć tyłem albo w bok) i odpowiedni punkt w terenie. Bez linki na silniczku w SnowRunnerze dosłownie ani rusz, ale obok niej mamy jeszcze przełączane napęd na wszystkie osie (pochłania więcej diesla, ale jest nieodzowny wszędzie tam, gdzie nie ma asfaltu), niskobiegowe ustawienia skrzyni biegów, a także np. blokowanie dyferencjału. Wszystko po to, by sprawnie wydostać się w to, w cośmy się właśnie wpakowali (to jest zresztą doskonałe podsumowanie sensu całej gry).

Niektóre zadania wymagają dodatkowo operowania dźwigiem na wysięgniku. (Swoją drogą polecam nie próbować ładować nim wspomnianego na początku Hummera na pakę, tylko wyciągnąć

auto po bożemu na linie, bo szybko okazuje się, że pojęcie środka ciężkości układu w fizyce ma tu jak najbardziej prawdziwe zastosowanie). Nudzie natomiast zapobiega naprawdę duża różnorodność cztero-, sześćo-, ośmio- i „wielowiekołowych” ciężarówek – długich, krótkich, ciężkich, lekkich, zwrotnych i potrafiących np. jechać zasadniczo tylko wprzód, ale za to bardzo dobrze.

Zapędziłem się z tą recenzją, a mógłbym jeszcze długo – choćby pisać z zachwytem nad **fantastyczną grafiką i sympatycznym country-bluesem plumkającym spokojnie z głośników...** ale wiertła na Alasce same się nie ruszą, a rosyjskie monstra nie odnajdą w ostępach tajgi. Niezdecydowani fani blocka, ominięcie poprzednie odsłony i wbijajcie od razu w SnowRunnara. Nie zawiedziecie się! [CDA]



OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

doskonale wyważone eksploracja i transport

świetne mechanizmy jazdy w terenie

multum różnorodnych maszyn

spokojnie wystarczy na sto godzin co-op!

na PS4 lubiła mi się co jakiś czas zawiesić (!)

silne nerwy wskazane, bo wywrotki mocno testują cierpliwość i hart ducha

PEGI

PRODUCENT: VENINETH TEAM

PC: WIN 7/8/10, CORE I5-2300,

CENA: 70 ZŁ

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: BRAK



ZRĘCZNOŚCIOWA • LOGICZNA

► Specjalne portale zmieniają właściwości kuli. W wersji ognistej niestraszna nam lava.

VENINETH

■ Kręci mi się w głowie, mówi: **Eugeniusz Siekiera**

Jestem małą metalową kuleczką, która może toczyć się i odbijać. Emocje jak na grzybach, powiecie. Po pierwszym kwadransie byłem równie sceptyczny.

Ide o zakład, że twórcy spędzili mnóstwo czasu przy takich produkcjach jak Marble Blast czy Ballance, prostych, acz wciągających zręcznościówkach o bardzo zbliżonych zasadach. Sterując kulą, zaliczaliśmy kolejne tory przeszkód, mając na uwadze zróżnicowane właściwości tej pierwszej i całkiem dobrze symulowaną fizykę. Dokładnie to samo mamy tutaj, tyle że w dalece ciekawszych okolicznościach przyrody.

Trochę się zaokrągliłem (wszystko przez kwarantannę!)

Naszym wojażom towarzyszą nieziemskie widoczki. Dosłownie, bo każdy etap rozgrywa się na innej planecie, księżycu czy stacji orbitalnej, te z kolei potrafią mocno się od siebie różnić. Najczęściej mamy do czynienia z ciekawą mieszanką surowych skał czy pustkowii i tajemniczych, zżartych upływającym czasem konstrukcji, będących zapewne pozostałością po zapo-

planecie połowę powierzchni zajmuje lava, która w okamgnieniu topi naszego okrągłego przyjaciela. Trafiamy tam na specjalne portale, które zamieniają kulę w wersję rozpaloną do białości, której nie strasze wysokie temperatury, dzięki czemu może dotrzeć w niedostępne wcześniej miejsca. Ponadto pojawiają się przeszkody terenowe, które możemy rozbić jedynie w formie ognistej, z drugiej strony zablokowane są dla niej wszystkie windy energetyczne. Nie wystarczy więc zręcznie manewrować na cienkich kładkach, trzeba dodatkowo wykorzystać właściwości określonej formy kuli i przełączać się między nimi, gdy to konieczne.

Rolling in the Deep

To, co stanowi o sile i oryginalności Venineth, jest zarazem jej największą bolączką. Sterujemy dość bezwładnym, toczącym się obiektem, który przy określonej prędkości potrzebuje też konkretnego odcin-

Od pierwszego kontaktu wydaje się grą dziwną, obcą.

mnianej cywilizacji. Wynikałoby z tego, że nasz obły protagonista jest czymś w rodzaju sondy, która bada obce światy. Bez względu jednak na kosmiczną fasadę, zasady rozgrywki pozostają czytelne i dość, powiedziałbym, przyziemne – każda planeta to swoisty labirynt przeszkód i wyzwań, które należy pokonać, wykorzystując fizykę i prosty fakt, że możemy również „skakać”.

Oczywiście z czasem dochodzą dodatkowe komplikacje. Dla przykładu, na ognistej

ka, by wyhamować. Jeśli więc lawirujesz po zawieszonych nad przepaścią platformach, które znikają po kilku sekundach, a następnie pojawiają się na ostatnią chwilę, i nagle musisz zmienić kierunek o 90 stopni, to niemal zawsze zabraknie ci przestrzeni na wykonanie manewru i czeka cię mozolna powtórka. Przy którymś z kolejnych podejściu w końcu przeprawisz się na drugi brzeg, bo wykujesz trasę na blachę, ale trochę to dziwne, że gra, która tak dobrze relaksuje, ma fragmenty doprowadzające do szewskiej pasji.



► Byle nie patrzeć w dół!

► Gra o toczącej się kulce może być lekiem na bezsenność. Ale warto – choćby dla samej muzyki.



OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6
WIDOK 7
AUDIO 8

proste, czytelne zasady
niezła fizyka i bazujące na niej wyzwania
zróżnicowane, miłe dla oka światy
klimatyczna, kapitalna muzyka

trochę leniwe tempo rozgrywki – nie każdy to przekłnie
bezwładność kuli w niektórych momentach doprowadza do nerwicy

Na szczęście przez większą część zabawy Venineth to szalenie odpęszczające doświadczenie. Działa kojąco na kilku płaszczyznach – ma dobrze wyważone tempo, nie za szybkie, ale na tyle angażujące, byśmy nie posnęli przed ekranami, czaruje ciekawymi widokami i kapitalnym, ambientowym soundtrackiem autorstwa niejakiego Echo Ray. To ten rodzaj ścieżki dźwiękowej, której chętnie posłuchałbym poza grą, leżąc na hamaku i beztrudnie gapiąc się w gwiazdy. I w zasadzie mogą to zrobić, bo wszystkie kompozycje znalazły się również na sprzedawanym osobno albumie „Behind the Mirrors of Infinity” (dostępny także na Steamie). Szczegrze polecam. [CDA]

PEGI



▶ PRODUCENT: GHOST SHIP GAMES

▶ CENA: 108 ZŁ

▶ WERSJA PL: NAPISY

▶ MULTI: CO-OP DLA MAKŚ. 4 OSÓB

▶ PC: WIN 7/8/10, INTEL DUAL CORE 2.4

GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 460/AMD

RADEON HD 5570 1GB VRAM, DIRECTX 11

FPS • KRASNOLUDY • GÓRNICTWO • CO-OP



DEEP ROCK GALACTIC

DANGER. DARKNESS. DWARVES.

▶ Zespołowe podejście do rozgrywki jest tutaj niezbędne, by przeżyć.

▶ W centrum dowodzenia można nie tylko potaćczyć i wypić krasnoludzkie piwo, ale ulepszyć broń, pancerz czy rozdzielić perki.

■ Byłby oskarżycielem, gdyby nie umarł: Ninho

Pan Witold Tłuk? Tak, tak, proszę siadać. Nie, nie tutaj. Na krześle. Wie pan, czemu się tu spotykamy? Doskonale. Posiedzenie Komisji Dyscyplinarnej Kompanii Górniczej Deep Rock Galactic uważam więc za otwarte.

Panie Tłuk, czy to prawda, że 14 maja 2137 roku był pan na misji w Radioaktywnej Strefie Wykluczenia wraz z trzema innymi górnikami?

Tak, ale...

Czy to prawda, że wrócił pan z tej misji sam?

Tak, ale...

Czy to prawda, że pozostawił pan na pastwę Glyfidów troje krasnoludzkich braci, mimo iż wciąż można było ich uratować? Czy to prawda, że sprzeniewierzył się pan kodeksowi, na który przysięgał pan przed podpisaniem kontraktu? Czy to prawda, że splamił pan dobre imię kompanii tchórzostwem?

Mogę to wyjaśnić.

Po to tu jesteście. Co ma pan na swoją obronę? Czym uargumentuje pan tak ohydny czyn wymierzony nie tylko w krasnoludzką rasę, ale cały górniczy cech?

Panie przewodniczący Überlegung, szanowni zgromadzeni. Pragnę zacząć od tego, że polegli byli moimi przyjaciółmi, znaleźliśmy się na długo przed przystąpi-

niem do Kompanii. Pracowaliśmy razem, nim zaraza nie doprowadziła do kryzysu w 2119 roku. Greg, Kemot i Bastian...

Proszę zaprotokołować pełne nazwiska: Greg Karasche, Kemot Liebstöckel i Bastian Bergfreund.

Tak. Oni... byli mi jak bracia. Spędziliśmy niezliczone godziny w siedzibie, przygotowując się do misji. Greg i Kemot byli strzelcami – potrzebowaliśmy aż dwóch, bo przypadły nam zadania specjalne w najniebezpieczniejszych rejonach Hoxxes IV. Bastian robił za zwiadowcę, a ja byłem kopaczem. Nie mieliśmy wprawdzie inżyniera... ale ktoś zatwierdził drużynę bez żadnego specja, prawda? Winnych szukajcie wśród naszych przełożonych. Niemniej bez jego wiezyczek strzelniczych radziliśmy sobie całkiem nieźle, a dzięki tyrolkom strzelców mogliśmy dostać się w niedostępne miejsca. W ostateczności mieliśmy moje wiertła.

Odbiega pan od powodów, dla których się tu spotkaliśmy. Proszę zreferować wydarzenia z 14 maja i misji w Radioaktywnej Strefie Wykluczenia. Tak... wiem, że zdał pan raport po powrocie. Mamy go przed sobą. Proszę mówić. Spotkaliśmy się o 8:00 w mojej kwaterze, żeby ponownie omówić szczegóły misji. Bastian miał kaca, więc...

Piliście?

Panie przewodniczący, piwo to nie alkohol, a Bergfreund potrzebował klina, by trzeźwo myśleć. Proszę nie robić tych srogich min, wszyscy tu zgromadzeni wiemy, że istnieje ciche przyzwolenie na kolejkę czy dwie przed misją. Dla odwagi – tak to powiada pan, panie sztygarze Die Blase? Mniejsza o to, nie piliśmy na umór, a przygotowani byliśmy jak zawsze w 100%. Karasche i Liebstöckel cały poranek majstrowali przy swoich minigunach – chcieli po raz pierwszy wykorzystać zmodyfiko-



Połączenie Left 4 Dead i Minecrafta w sosie z „Obcego”.

wane, większe magazynki. Ja montowałem nowe, mocniejsze baterie w moim pancerzu, a Bastian poszedł się zdrzemnąć.

Modyfikacje zostały zaaprobowane przez Zbrojownię?

Zbrojmistrz Gewehr nam ufał, byliśmy jednym z najbardziej doświadczonych zespołów. Wiedzieliśmy, co robimy, więc raportowaliśmy często po fakcie. Nie chciał, byśmy przychodzili do niego z każdą pierdołą. I to nas zgubiło.

O 12 zwinilo się wiertło, wrócił zespół 278 – same żółtodzioby, zdrowo pokiereszowani. Technicy przygotowali start o 12:07 w wiewercaliliśmy się już do kompleksu jaskiń Radioaktywnej Strefy Wykluczenia. Przesłany nam brief misji nie pozostawiał wątpliwości – wiedzieliśmy, że będzie gorąco. Nikt jednak nam nie powiedział, że poza zwykłymi Glyfidami możemy tam trafić także na te ogromne bydłaki, Dreadnoughty, że już o odmianie latającej nie wspomnę. Wywiad spieprzył sprawę, nie po raz pierwszy zresztą.

Proszę nie odbiegać od tematu.

Przepraszam, ale to istotne – nawet lata doświadczenia nie przygotowały nas na to, co zastaliśmy na dole. Od pierwszych minut byliśmy w defensywie, zbieraliśmy jaja i najróżniejsze minerały... To znaczy ja zbierałem, reszta mnie osłaniała z platformy. Zresztą, choć kochałem tych krasnoludów jak braci, to najbystrzej nie byli. Dość powiedzieć, że tylko ja potrafiłem korzystać z trójwymiarowej mapy topograficznej. Piękne osiągnięcie technologiczne, choć trzeba czasu, by nauczyć się go „czytać”, nawiasem mówiąc. Już

wracam do meritum... Robale wylewały się z każdego otworu, na szczęście mieliśmy sporo nitry.

Nitry?

Minerału, który musimy uzbierać i wrzucić do robota magazynującego M.U.L.E., by z góry przysłało nam zapasy. Po minie wnoszę, że przewodniczący nie wiedział, że sztygar Die Blase zarządził taką „oszczędność”? No cóż, nowa polityka ma już kilka miesięcy. Wielu z moich braci po kilofie straciło przez nią zdrowie i podczas ostatnich badań fokusowych podniosłem nawet tę kwestię. Jak widać informacja nie dotarła do góry. Nie jestem zaskoczony szczerze mów...

Panie Tłuk, ponownie odszedł pan od tematu. Spokojnie, problemem „oszczędności” zajmijmy się na osobnym posiedzeniu z panem Die Blase.

Dobrze. W końcu udało nam się zebrać i zabezpieczyć cel misji. Jaja Glyfidów – nie wiem, po co nam one, ale jestem tylko prostym kopaczem, nie wnikiem, póki płacą – zadekowaliśmy w M.U.L.E. i czekaliśmy na kapsułę ratowniczą. Później wiadomo jak to wygląda... Odwrót nigdy nie jest ładny. Legi się na łeb na szyję, ostrzeliwując hordę Glyfidów i uważając, by nie wpaść w jakąś rozpadlinę. Byliśmy kilkadziesiąt metrów od kapsuły, gdy będący w ariergardzie Bastian został osaczony i powalony przez kilka pajęczaków.

Proszę mnie nie pytać, czemu odwrotu nie ubezpieczał któryś ze strzelców, tam było piekło. Każdy walczył o życie i brak Bergfreunda zauważaliśmy dopiero na rampie przed kapsułą. Szybko przeskanowaliśmy otoczenie i oto był – leżał pod chmarą Glyfidów, przed pożarciem chronił go tylko pancerz. Liebstöckel bez na-

mysłu rzucił się do pomocy, miał sztamę z Bastianem nie tylko na grubie. Torował sobie drogę minigunem i wydawało się już, że ta szaleńcza próba zakończy się sukcesem, gdy broń przegrzała się. Ot, złośliwość rzeczy martwej i niezatwierdzonej modyfikacji magazynku, która wymagała zdemontowania chłodnicy.

Kemot Liebstöckel padł tuż obok Bastiana. Wtedy Greg krzyknął, bym uitorował mu drogę miotaczem ognia i wybiegł po chłopaków. Przez zwaly dymiących, spopielonych ciał pajęczaków nie mogłem dojrzeć co się dzieje, ale usłyszałem zduszony krzyk Grega. Nie zgłaszał się na żadnej częstotliwości radiowej, glyfidy wdarły się do kapsuły... przynajmniej, spanikowałem. NIE PATRZCIE TAK NA MNIE!

Zgodnie z zasadami BHP powinien pan upewnić się, że towarzysze nie żyją. Miał pan jeszcze dwie minuty do automatycznego startu kapsuły...

TO BYŁOBY SAMOBÓJSTWO! Nie miałem już paliwa w miotaczu, glyfidów wciąż przybywało, a oni nie zgłaszali się w pierś*%&nym radiu! Znam podejście zarządu – górnicy mogą zostać, M.U.L.E. musi wrócić. Pie#@&ście się! Zrobiłem, co musiałem. Przeżyłem. Jeśli zamierzacie mnie za to ukarać, to droga wolna. Ja chcę po prostu... wrócić pod ziemię. Wyróżną wszystkie glyfidy i pomścić pozostałych. Czy to nie po krasnoludku?

Oddaję się w ręce komisji, tylko proszę – nie wyrzucajcie mnie. Kompania to wszystko, co mam. Ta praca to moje życie.

Dziękuję panu. Komisja uda się teraz na naradę. Decyzji proszę oczekiwać w ciągu siedmiu dni roboczych. Posiedzenie uważam za zakończone. Ku chwale kompanii!

Ku chwale!

Ku chwale...

[CDA]

OCENA

8+

GRYwalność 8

Wideo 8

AUDIO 9

- światły styl graficzny
- muzyka przywodząca na myśl „Obcego” i „Zołnierzy Kosmosu”
- wciągająca petla gameplayowa
- cztery zbalansowane klasy postaci
- zróżnicowane misje, sporo zawartości
- na początku gra może przytłoczyć
- mapa mogłaby być nieco bardziej czytelna
- gra w pojedynkę szybko się nudzi
- okazjonalne glitche

▶ Każda misja odbywa się w ogromnym, proceduralnie generowanym kompleksie jaskiń. W pełni zniszczalnym, wypełnionym po brzegi stworami.

▶ Cztery zróżnicowane klasy postaci, czterech śmiałkowicie schodzący do jaskiń. Bracia po kilofie. Od lewej: Kemot Liebstöckel, Witold Tłuk, Greg Karasche i Bastian Bergfreund.

Okiem Witolda

OCENA

8



Pominę milczeniem sfalszowany protokół i opowiem o jednej z wypraw, na którą wybrałem się z samym Kemotem. Zawsze powtarzam, że dwóch górników wystarczy, by poradzić sobie z większością zadań – naprawa robota M.U.L.E. to żadna filozofia, a skromniejsza grupa przyciąga przecież mniej robali. Tym razem szukaliśmy bryłek Morkitu – zaznaczę tylko, że jest to zdecydowanie najnudniejszy element naszej roboty. Gdy napelniliśmy zbiorniki, rzuciły się na nas zniecierkora hordy robali. Podczas naszej, ze wystdem przynaję, panicznej ucieczki, Kemot padł aż trzykrotnie, a ja za każdym razem lojalnie po niego wracałem. W pewnym momencie i mnie dopadła jakaś potwora – mój kompan nie zwrócił na to jednak uwagi i popędził do kapsuły ewakuacyjnej(*). Gdy ledwie żyw dotarłem do stacji, obiecałem sobie jedno: nigdy nie wybiorę się do szybu sam. W większej drużynie kopanie sprawia o wiele więcej radości – nawet jeżeli jest równie niebezpieczne.

PEGI



PRODUCENT: REAL GAME MACHINE

CENA: 72 ZŁ

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CORE I5-4460/

FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/

RADEON R7 260X

HORROR • KIEPSKI

FOLLIA

DEAR FATHER

■ Na studia jednak nie wraca: **Eugeniusz Siekiera**

Pierwszoosobowa perspektywa, klaustrofobiczne, skąpane w mroku korytarze i zmasakrowane zwłoki, do tego latarka wysysająca baterie szybciej niż pad do Xboxa. Pachnie Outlastem, prawda? Szkoda, że tylko pachnie.

Dostaję maila z uczelni, na której pracują moi rodzice. Ponoć uczestniczyli w poważnym wypadku, ale nadawca tajemniczej wiadomości nie zdradza żadnych szczegółów, jadę więc na uniwersytet, by ustalić, co się stało. Jest późna noc, a na miejscu witają mnie okaleczone ciała i majaczące w ciemności kształty. Odnoszę dziwne wrażenie, że miast na uczelniany kampus trafiłem do nieczynnego psychiatryka.

Biali nie potrafią skakać

Poruszam się niczym mumia po zawale, a przewrócone krzesło okazuje się Mount Everestem, bo nie potrafię podskoczyć choćby o cal. Bieg, który trudno nazwać nawet truchtem, sprawia, że po trzech

sekundach walczę o oddech jak maratonczyk na ostatniej prostej. Myślę sobie, nie strach mnie zabije, tylko fatalna kondycja. Jestem jak postać ze snów, która gdzieś pędzi, ale na nic jej wysiłki, bo brodzi w lepkim błoku. Wszelkie akcje kontekstowe w rodzaju przesuwania obiektów tarasujących przejście, otwierania łomem drzwi czy schodzenia po drabinie są koszmarnie toporne i wykonywane z lekkim opóźnieniem. Swą ogólną sierniężnością Follia odrzuca mnie już na starcie, ale może choć ze straszaniem sobie poradzi?

Twórcom zamarzył się horror gore, w którym na każdym kroku czułbym dyszące w kark zagrożenie. I faktycznie, **flaków tu nie brakuje**. Rozczłonkowanych ciał jest

wręcz za dużo, więc szybko mi powszednieją, ale mój bohater to chyba większy wrażliwiec, bo od czasu do czasu na widok kolejnej makabreski zaczyna się dusić i krztusić (może to atak astmy?). Zakładam, że miało być autentycznie i sugestywnie, ale przez nagromadzenie podobnych bzdur efekt jest dokładnie odwrotny – momentami wygląda to jak parodia rasowego horroru.

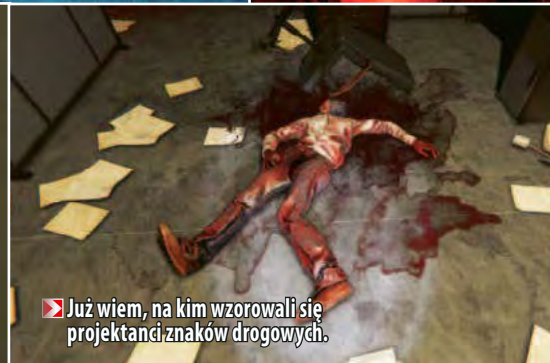
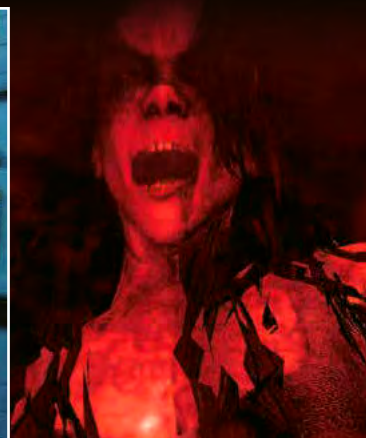
Kopiuje, wklej

W szybach wentylacyjnych ścigają mnie upiorne dzieci, korytarze patroluje wyrośnięta Alma z F.E.A.R., która przepięła kilka wizyt u fryzjera i kosmetyczki (wszyscy jesteśmy ofiarami kwarantanny). W okolicy kręci się również makabryczny rzeźnik, a w podziemiach grasuje świr z łopata, jeden i drugi to najpewniej upośledzone krewniaki psycholi z Outlasta. Jest nawet scena pojmania i podwieszenia pod sufitem niczym w The Evil Within. **Każdy pomniejszy element już gdzieś widziałem, ale na ogół był zrobiony o dwie klasy lepiej.** Follia jest jak tępy dzieciak z przerosłem ambicją, który bardzo chciałby brylować w klasie, ale na sprawdzianie stać go jedynie na zrzywanie od kolegów, w dodatku z błędami.

Z uwagi na ułomną fizykę i ogólną słamażarność bohatera sceny ucieczki to ponury, pozbawiony dramaturgii żart. Ja się włokę, ale upierdliwiec drepczący mi po piętach też się obijał na lekcjach wuefu, więc jeśli tylko nie zgubię się w tych ciemnościach i mniej więcej wiem, gdzie muszę w danym momencie dotrzeć (co wcale nie jest takie oczywiste, bo gra bywa piorunsko nieintuicyjna), raczej nic mi nie grozi. Z drugiej strony mogę tu zginąć w totalnie głupi, zupełnie nieprzewidywalny sposób. Na przykład wchodząc

► Zagęszczenie makabresek jest tak wielkie, że po kwadransie nie robią już żadnego wrażenia.





do pokoju z innym mutantem, który na dzień dobry automatycznie mnie uśmierca, a wtedy muszę karnie zaczynać rozdział od początku, bo checkpointów darmo tu szukać. Zaiste, ubaw po pachy.

Gdzie nie spojrzeć, tam dramat

Otoczenie jest umowne, odlane z betonu. Na statycznych zrzutach nawet jakoś wygląda, ale wystarczy przejść się po okolicy, czy spróbować wejść w interakcję z czymkolwiek, a od razu zaliczymy solidny skok w przeszłość. O tym, że twórcy miłują starocie świadczą nawet ekrany ładowania – tutaj zaprezentowane w formie otwierających się drzwi, niczym w starych Residentach! Tyle że tam animacja pokrywała się z czasem potrzebnym do załadowania kolejnego fragmentu świata gry, tu z kolei, mimo że mapki terytorialnym rozpasaniem nie grzeszą, przy 16 GB pamięci wczytują się wieki, więc po koślawej animacji drzwi przez

jące bądź niepotrzebne znaki interpunkcyjne), mimo że do przetłumaczenia było raptem kilka listów i pięć dialogów na krzyż. Zresztą te listy to też kuriozum. Wygląda to tak, jakby scenarzysta obudził się na tydzień przed premierą i z przerażeniem odkrył, że gra nie ma fabuły, więc naprędce sklecił kilka notatek o podejrzanych eksperymentach na ludziach, po czym rozrzucił je w losowych miejscach.

To przykre, że niszowy, ale pod wieloma względami wyjątkowy horror, jakim był tajwański Devotion, z przyczyn politycznych znika ze Steamy, a potworki w rodzaju Folli moszczą się na nim wygodnie i wabią zbłąkanych wędrowców relatywnie niską ceną i niezłymi grafikami promocyjnymi. Chciałbym wierzyć, że z goglami na głowie zabawa nabiera nowego posmaku (jest tryb VR, ale nie dość, że wydano go jako dodatkowo płatne DLC i obsługuje tylko jeden model gogli, to ponoc i tak są z nim nieliczne problemy).

Żeby nie było – **nie wszystko w tej grze**

zostało dokumentnie spartolone. W kilku momentach zabawy w kotka i myszkę zabiło mi mocniej serce, ale to pojedyncze sytuacje, więc nie dajcie się zwieść – z tego kampusu wyjdziecie może cało, ale z niepotrzebnie odchudzonym portfelem i uczuciem bezpowrotnie straconego czasu.

[CDA]

Wszystko już gdzieś widziałem, ale na ogół było zrobione o dwie klasy lepiej.

kolejną minutę lub dwie i tak muszę wlepić gały w statyczną grafikę. Dramat.

Z uwagi na to, że to nad wyraz skromny twór, może zaskakiwać obecność polskiej wersji językowej. Niestety, ta też jest robiona na kolanie (zdania rozpoczynające się małą literą, bonusowe spacje, braku-

OCENA

4

GRYwalność 3
WIDEO 5
AUDIO 6

jak się uprzesz, to po 2-3 godzinach jest po wszystkim momentami znośna grafika i klimatem klimatyczny dźwięk

ale podgłosy, które wydaje bohater, niszczą wszystko kłówa i brutalna na siłę, przez co makabreski nie robią wrażenia bohater to cholerny zółw świąt z betonu, zerowa interakcja, nieistniejąca fizyka szatańska, bezsensowna fabuła na dolnie krzyż od starszych kolegów

PEGI



PRODUCENT: CBE SOFTWARE

CENA: 125 ZŁ

WERSJA PL: BRAK

MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 7-10, INTEL I5,
4 GB RAM, NVIDIA GTX 970

PRZYGODOWA • PSYCHOLOGICZNA



SOMEDAY YOU'LL RETURN



Kiedyś powróci: **Cerebrum**

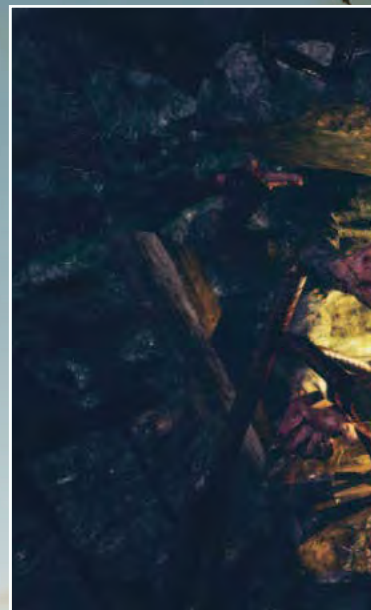
To nie jest gra dla poszukiwaczy typowych straszaków, które przyprawiają o zawał. Fabuła bardziej przypomina koszmar. Ale taki, z którego niekoniecznie chcesz się budzić.

Rozgrywce przewodzi umieszczony przez autorów na wstępie cytat z Carla Junga: „Wahadło umysłu zmienia się między znaczeniem a nonsensem, a nie między dobrem a złem”. A skoro gra kojarzy mi się z koszmarami oraz za otwieracz ma znakomicie dobrany cytat z psychologa snów, to sięgnijmy po sennik.

W *Someday You'll Return* przygodę rozpoczynamy w lesie. Jak podaje księga snów, kiedy w objęciach Morfeusza przenosimy się do lasu, znaczy to, że jesteśmy „w momencie życiowej dezorientacji, kiedy gubimy trop i trudniej jest nam powrócić na dobrą drogę. Alternatywnie sen oznacza podświadome i ukryte myśli oraz to, co jeszcze jest nam nieznane”. I wszystko się zgadza.

W lesie dziś nie zaśnie nikt

Bo mimo, że gra przypomina nocne mary, to bohater zdaje się poruszać w nieustannym zawieszeniu: ni to sen ni jawa. Ilekroć wydaje nam się, że już wiemy, o co chodzi, że już rozumiemyco się dzieje i jakie są powody



▶ Wszędzie ręce, ja cie kręcę. Gorzej, gdy to im zachciewa się kręcić i ukręcają na przykład teb.



takich, a nie innych wydarzeń, dzieje się coś nowego, zmieniają się okoliczności. Albo pojawia się nowa postać i nasza koncepcja rozpada się w pył. Someday You'll Return **twórcy określili jako przygodową grę akcji z elementami horroru psychologicznego. Mi ten indyk bardziej podpada pod thriller psychologiczny.** Podczas rozgrywki wcielamy się w postać Daniela – ojca, który wyrusza na poszukiwania swojej zaginionej córki, Steli. Z początku ten oklepany temat może lekko zniechęcać do dalszej gry. Z czasem jednak fabuła zmienia się w coraz bardziej nieoczywistą, a w końcu i nieliniową rozgrywkę. Wydarzenia towarzyszące przenoszeniu się do różnych obszarów na mapie oraz wrażenia wywołane świetnym udźwiękowieniem są doskonałym uzupełnieniem wielowątkowej historii. Nie sposób opisać wszystkich elementów i napotkanych postaci, aby nie zrobić tym samym spojlera, psując doskonałą zabawę.

Gramy z perspektywy pierwszej osoby i prowadzimy bohatera przez leśne ostępy, zaglądając do napotkanych zabudowań. Nasza zagmatwana droga wiedzie ku rozwikłaniu tajemnicy zaginionej córki, ale w międzyczasie wykonujemy różnorakie zadania typu: znajdź, stwórz,



▶ Uspokój umysł, pichcąc i pijąc napary z ziółek.



▶ No co, na kwarantannie był, nie mógł na manicure iść.

zniszczyć, tym samym rozwiązując zagadki. Przy czym elementy craftingu są świetnie przemyślane, a znajdowanie obiektów potrzebnych do zbudowania lub wytworzenia czegoś jest **ściśle** powiązane z odkrywaniem kolejnych rozwinięć fabularnych. Niekiedy poboczne wydarzenia pochłaniają protagonistę wręcz do tego stopnia, że jako jednoczesny obserwator zaczynamy się głęboko zastanawiać: „gościu, czy ty w ogóle chcesz znaleźć tę Stelę?”. Niby Daniel nieustannie sarka, że to nie pierwszy raz, kiedy dziewczyna ucieka, jednak przecież doskonale widzimy, że sceneria nie wskazuje na jej radosne skakanie po skałkach, a raczej, że coś niedobrego wisi w powietrzu...

Mimo że odstręczających akcji Daniela jest naprawdę wiele i wcale nie sprawiają, że się go lubi, a wręcz ma się go serdecznie dość, fascynuje obserwacja jego osoby. Nawet wtedy, kiedy zanurzając utyłane w błocie i krwi dłonie w wodzie wesoło rzuca sobie „Refreshing!” przez całą grę. Niezależnie jednak od dziwacznych komentarzy i zachowań naszego bohatera **brniemy w historię, bo jest ona tak angażująca, że trudno się oderwać.** A przy tym z czasem, przez pryzmat charakteru Daniela, zaczynamy pojmować sens niektórych działań innych postaci występujących w grze.

Zabawa w podchody

Przez cały czas znajdujemy różne odpowiedzi, które kierują nas do kolejnych etapów podróży. Przeprowadzanie nieodparcie kojarzy się z grą w podchody. Teoretycznie Daniel dobrze zna ten las, bywał tu z obozem, ale teraz trafia do miejsc, o których nie ma pojęcia, lub są zupełnie inne. Albo odwrotnie, odkrywa je takimi, jakie zostawił lata temu! Zastosowane przez twórców zagadki, naprowadzacze, znajdźki i szyfry są bardzo urozmaicone i ciekawie rozlokowane. Zbióractwo nie zawsze przynosi spektakularne efekty, niekiedy chodzi po prostu o zdobycie kolejnego osiągnięcia na Steamie. Jednak warto eksperymentować, bo w niektórych momentach gry to, czy zajrzeliśmy w daną szparę lub zebraliśmy szesnasty z kolei śmieć, może decydować o tym, do jakiego zakończenia będziemy dążyć. A tych jest aż pięć!



0 borze zielony i szumiący, jakież ta fabuła jest świetna.

► Faceci go nienawidzą. Znalazł jeden prosty trik, by dziewczyny cieszyły się z jego niezapowiedzianych wizyt!



Sterowanie Danielem jest dość wygodne. Nawet, jeśli jednak palec nam się omsknie i nie trafimy danielewą stopą w wąską belkę zawieszoną nad przepaścią, punkty zapisu są rozlokowane na tyle często i z pomysłem, że nie musimy powtarzać połowy planszy, aby dostać do ostatnio odwiedzonego miejsca. Pomagają nam w tym także zdobywane z czasem umiejętności postaci lub zebrane przedmioty.

Do dyspozycji w plecaku protagonisty mamy kilka przedmiotów, takich jak zielnik – bo będziemy szukać roślinek do mikstur, a te są niezbędne nad radzenia sobie z efektami spotkań ze stworami, czy też dziennik – w nim chomikowane są wszelkie wycinki, listy i obrazki znajdujące na trasie. Za ich pomocą dekodować będziemy kolejne fragmenty historii. Nie wszystkie służą bezpośrednio do realizacji jakichś zadań, ale warto je dokładnie czytać, gdyż to dzięki temu wypełnimy napotykaną co jakiś czas lukę fabularną – w efekcie wszystko tworzy spójną całość. W ekwipunku Daniela znajduje się też telefon. Podświetlimy nim trasę i odbierzemy komunikaty od znajomych zaangażowanych w poszukiwania Steli. Ponadto dzięki zainstalowanemu w smartfonie dziewczyny nadajnikowi, mamy podgląd na jej lokalizację. Co jakiś czas zerkamy więc na wirtualną mapkę i szukamy dogodnej drogi. Niekiedy spoglądamy też na drogowskazy, a potem... Potem to już musicie sami zobaczyć, co się wyrabia.

Strumień świadomości

To gra nie tylko w sensie dosłownym, ale też gra domysłów i skojarzeń. **Otoczka wydarzeń klimatem podobna jest nieco do tej w Silent Hill.** Niepokojąco podrygująca w błotnistej mazi nieletnia przywodzi na myśl Eveline z Resident Evil VII, tak samo zresztą jak grę Capcomu przypominają niektóre odwiedzane podczas rozgrywki pomieszczenia. Zbieranie flory do przygotowywania mikstur oczywiście nasuwa wspomnienia z wędrującym Wiedźminem, ale sam proces tworzenia esencji to już bardziej Darkwood. Wrażenia z peregrinacji po lesie podobne do tych w Zaginięciu Ethana Cartera, z tym, że w Someday You'll Return mamy więcej interakcji z otocze-

niem i swobodniejszą eksplorację terenu. Za to enigmatyczne sceny w leśnych ostępach kojarzą się z Alice: Madness Returns (Same doznania naszego „pacjenta” też kojarzą się z Alicją w Krainie Czarów, a dokładnie z zaburzeniami psychosensorycznymi określonymi jako zespół teje).

Do tego artefakty jak z filmu Blair Witch Project, straszdyła jak z komiksu „Colder”, a napotykanie przez protagonistę postaci, które częściowo prowadzą go do jakiegoś celu, są niczym z... „Opowieści Wigilijnej”. Swoją drogą, od połowy rozgrywki fabuła najbardziej kojarzyła mi się właśnie z tym ostatnim! Szczególnie, że i sam bohater Someday You'll Return to zgryźliwy, antypatyczny choleryk. Poraz pierwszy w jakiegokolwiek grze nie odczuwałam zmęczenia czy irytacji, gdy sterowana przeze mnie postać ulegała wypadkom albo respawnowała się w punktach zapisu, bo „niechcący” spadłam nią ze stromej skały, na inne ostre skały, odbijając się po drodze od kolejnych skał...

Wciągające bagno

Dawno żadna gra nie zrobiła na mnie takiego wrażenia. Wszystko przez to, że Someday You'll Return wywołuje skrajne emocje. Jest świetna w swoim gatunku. **Z nudnego początkowo, niedopracowanego zdawało się straszaka, zamienia się w fascynujący, wciągający serial, którego kolejnych odcinków dosłownie nie mogłam się doczekać.** Kilkanaście godzin zabawy, wciągającej niczym napotykanie tu i ówdzie bagna pełne zmor. To tak jak ze snem, z którego nagle wybudze-

Senne czary-mary

Co jakiś czas w różnych miejscach w grze znajdujemy kody QR. Trafiają one do dziennika znajdującego się w ekwipunku bohatera. Po zeskanowaniu ich za pomocą telefonu (naszego prawdziwego, nie Daniela) otwiera się mapa turystyczna. Na niej zaznaczone jest dokładnie to miejsce z kodu QR, w którym go znaleźliśmy. Tym sposobem możemy zaplanować wycieczkę do Czech i przejść się trasą z gry, w której te tereny czeskich Moraw odwzorowane są w technologii 3D na silniku Unreal Engine 4.

ni pragniemy do niego powrócić i robimy wszystko, żeby nam się jeszcze przysnił. Ja też, mimo konieczności wzięcia się za inne obowiązki, wciąż kombinowałam, jak tu już wrócić do gry i dalej śledzić losy postaci.

Skrajności takie, jak w tej grze, dosłownie uzależniają! Przepiękne lokacje, która są odwzorowaniem faktycznie istniejącego lasu na Morawach, klóć się z okropnymi stworami, które je zamieszkują. Bajkowe widoki za dnia i na powierzchni ziemi zupełnie nie pasują do potworności nocy i podziemia. Sielskie śpiewy ptaków nie współgrają z wrzaskami zjaw. I co najważniejsze – okropny, denerwujący bohater, którym sterujemy, zupełnie nie pasuje nam do smutnej historii, jaka toczy się wokół niego. Nieustannie pojawiające się nowe plot-twisty i nagłe odskocznie od, wydawałoby się, liniowej historii są ekscytujące. Mimo potknięć twórców, które nieco kłują podczas rozgrywki, jest to gra godna polecenia, o której powinno być głośniejsze, bo już samą zagmatwaną historią na to zasłużyła. Pozostaje w pamięci, jest intrygująca i wywołuje kilkunastu kołowrotek myśli oscylujących wokół różnych możliwości co do tego, co się tak naprawdę stało. Czeskie studio wysmażyło naprawdę przepyszny SYR. [CDA]



OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

8

9

10

fantastycznie zagmatwana historia
pięć ciekawych zakończeń
emocje
doskonale udźwiękowanie
dorodny indyk podania, legendy, muzyka i krajobraz czeskich Moraw

powtarzanie przez Daniela „Refreshing!”
brak j. polskiego
dla tych z arachnofobią: dużo pajaków

➤ PEGI 12 ➤ PRODUCENT: ION LANDS ➤ PC: WINDOWS 7/10, AMD FX-4300/
➤ CENA: 72 ZŁ ➤ INTEL I3-4130, AMD R9 285/NVIDIA
➤ WERSJA POLSKA: BRAK ➤ GEFORCE GTX 760, 8 GB RAM
➤ MULTI: BRAK

SYMULACJA • PRZYGODÓWKA • OPEN WORLD

CLOUD PUNK

■ Lata: Cerebrum

Czy można uzależnić się od prowadzenia latającego pojazdu? Nie? A jednak!

➤ Kto by nie chciał mieć wiernego samochodopsa?!



➤ Można tu spacerować bez maseczki, ach!



I nie mam tu na myśli elementu fabuły, bo to nie bohaterka – kurierka Rania – dostaje fioła na punkcie latania po mieście. Choć przyznać trzeba, że regularnie napotyka dilerów, to częściej jednak przeżywa rozterki, czy aby nie rzucić tej pracy. A my, jeśli mamy trochę oleju w głowie, zastanawiamy się nad wyborami razem z nią. I pięć razy kalkulujemy, czy lepiej dostarczyć przesyłkę do banku, mimo że pachnie ona prochami – co wyczuwa nasz wierny, wgrany w interfejs auta pies – czy może lepiej komuś zgłosić tę dziwną paczkę? No chyba, że tak jak ja nie mamy oleju w głowie, bo cały ładujemy w silnik latającego wehikułu. Wtedy śmigamy jak opętane

neonowe demony od chmur po przebijające je szczyty drapaczy i podrzucamy paczki jak leci, byle już na powrót wsiąść do auta.

To ja już będę lecieć...

Cała akcja dzieje się w Nivalis, wielkim mieście w przyszłości, którego rozległe tereny obsługuje m.in. firma dostawcza o szemranej opinii – tytułowy Cloudpunk. **Rozgrywka polega na wykonywaniu pięciu czynności: lataniu, dbaniu o pojazd, zbieraniu przedmiotów, bieganiu po lokacjach z paczkami oraz rozmowach.** To wystarczy, aby wciągnąć się w fabułę na długie godziny. Każdy NPC ma ciekawą historię do opowiedzenia, a dostarczanie paczek nie raz wiąże się z informacjami uzyskanymi w ten sposób. Do tego co rusz pojawiają się dylematy, a podjęte przez nas decyzje wpływają na dalsze losy miasta i kształtowanie się życiowej drogi protagonistki. Paczki doręczamy na piechotę, po drodze korzystając z dobrodziejstw miasta, zahaczając np. o sklepy czy restauracje. Nabyte towary przydają się do rozwijania postaci i auta.



Sterowanie za pomocą klawiatury jest intuicyjne, lata się płynnie, a nawet jeśli w coś przyrzniemy, na dobrze skonstruowanej mapie szybko odnajdziemy punkt napraw. Istotne, aby mieć na nie odpowiednie środki – zdobędziemy je m.in. odkrywając nowe lokalizacje oraz oczywiście realizując zlecenia dostaw.

Klimat, klimat, klimat!

Istotnym elementem gry są doskonale dobrani aktorzy podkładający postaciom głos. Pełna swady kurierka Rania, jej pocieszny piesek Camus, chaotyczny zwierzchnik, zbiry i maszyny spotykane na ulicach neonowego miasta, wszyscy są

Blade Flier.

niesamowicie przekonujący w swoich rolach. Do tego świetnie dopasowana do oprawy graficznej muzyka jeszcze bardziej podkreśla cyberpunkową aurę miasta.

Gra klimatem kojarzy się z „Blade Runnerem”, filmem „Drive”, serialem „Altered Carbon” czy nawet komiksem „Lobo”. Wszystko za sprawą przygód, jakie przydarzają się Ranii, kolorów, muzyki oraz charakternych postaci. Jeśli tak jak ja, oprócz realizowania krok po kroku powierzonych zadań, będziecie waleś się po mieście, by zaczepiać ludzi i androidy – wyciągnięcie z rozgrywki jeszcze więcej radości. Inaczej w pewnym momencie można odczuć powtarzalność zadań. Chyba, że też zakochacie się w prowadzeniu latającego pojazdu i przez bite 4 godziny będziecie po prostu śmigać po mieście, jak na piratów podniebnych przystało. [CDA]

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

cyberpunkowy klimat
podniebne wojaże
oprawa audiowizualna
fabuła

brak języka polskiego
po czasie schematyczność misji

PEGI



PRODUCENT: SUPER SEXY SOFTWARE

CENA: 70 ZŁ

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2120/
AMD FX-4100 X4, 6 GB RAM, GEFORCE
GTX 750 TI/AMD RADEON R7 265

PRZYGODOWA • EKSPLORACYJNA



▶ Młody John odniósł wrażenie, że tego dnia przy śniadaniu rodzice byli wyjątkowo sztywni.

■ Dał nura w podświadomość: **Eugeniusz Siekiera**

Amnezja to jeden z najbardziej wyświechtanych motywów w grach komputerowych, a zarazem słowo-wytrych, które łatwo pozwala przeskoczyć lub nawet zignorować fabularne dziury. Trzeba jednak pamiętać, że jest zaledwie punktem wyjścia, a już od talentu scenarzystów zależy, jak pociągną go dalej.

THE SHATTERING

THE SHATTERING

▶ Ślub Johna okazał się farsą. Pan młody zapomniał spodni, pani młoda w ogóle się nie zjawiła.



Rodzime studio Super Sexy Software (chwytliwa nazwa, swoją drogą) wybrnęło z tej próby z podniesionym czołem, bo sztampe odwróciła na swoją korzyść, przez co ich historia, mimo że zaczyna się jak milion podobnych, jest autentycznie angażująca i przykuwa do monitora do ostatnich minut.

Po nitce do kłębaka

Nazywasz się John Evans i w zasadzie tyle możesz powiedzieć na swój temat. Coś niedobrego zdarzyło się w przeszłości, ale nie masz pojęcia, jakie wydarzenia doprowadziły do wspomnianej tragedii, ani jak wylądowałeś na miękkim fotelu w gabinecie psychiatry. Widzisz kołyszący się zegarek kieszonkowy, zewsząd płynie ciepły, spokojny głos lekarza, który próbuje cię zahipnotyzować, chcąc pomóc w odgrzebananiu zapomnianych wspomnień, bo, jak powtarza doktor, prawda jest ukryta w twoim wnętrzu.

Retrospekcyjna podróż zaczyna się od hotelu, w którym próbowałeś pisać książkę, później jednak cofasz się znacznie dalej, do dzieciństwa, które, jak się okazuje, nie było zbyt kolorowe i beztróskie. Czy właśnie tam należy szukać przyczyny twoich dzisiejszych problemów? Tego jeszcze nie wiesz, ale każda kolejna podróż w głąb siebie dorzuca do tej układanki brakujące puzzle. W następnej kolejności przeżywasz na nowo stresujący okres poszukiwania pracy, a koniec końców przypominasz sobie, jak poznałeś kobietę swego życia i mierzysz się ze wszystkimi tego następstwami (nie będzie żadną

do niezbędnego minimum. Fabuła The Shattering bazuje na poszarpanych, mocno niekompletnych wspomnieniach, więc nie razi chociażby to, że wszystko jest tu umowne i bardzo ogólnikowe, a każdy, kogo spotykamy po drodze, występuje w postaci głosu z offu, względnie manekina bądź niewyraźnego widma.

Szare miraż

Fabularnej mozaice rozrzuconych domysłów i tropów wtóruje oszczędna oprawa – wszystko zostało odmalowane w czerni, bieli i odcieniach szarości, a bardziej żywe barwy (najczęściej żółć, błękit lub czerwień) zarezerwowano dla pojedynczych obiektów. O tym, jak bardzo interesujący potrafi być taki styl, przekonał nas Superhot, tu jednak otoczenia nie zbudowano wyłącznie z prostych brył – jest na ogół znacznie bardziej szczegółowe.

Gra nie wymaga od nas szczególnego wysiłku, wystarczy jedynie odrobina spostrzegawczości. W kilku newralgicznych punktach wybieramy linię dialogową, a poza tym głównie podnosimy przedmioty i wchodzimy w proste interakcje, obserwując, co się wydarzy. Mechanika rozgrywki okazuje się zatem dość prosta, a sposób, w jaki serwuje kolejne fabularne niuanse, przywodzi na myśl pomysły z naszego rodzimego Layers of Fear. Mamy więc próbujące nas zmylić miraż, zmieniającą się za naszymi plecami (choć tutaj równie często na naszych oczach) geometrię pomieszczeń, elementy wystroju, które raz za razem zmieniają swe położenie bądź dochodzą nowe, itd.

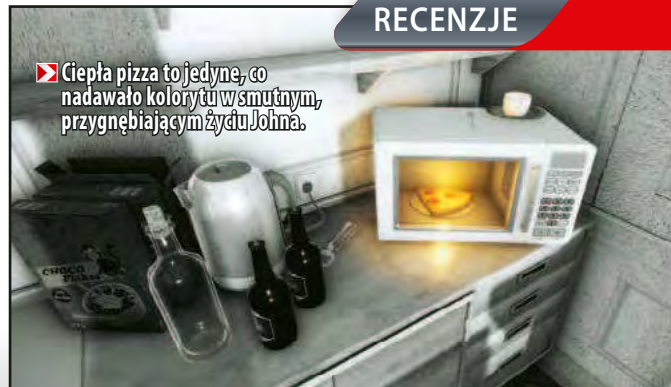
Ciekawy narracyjny eksperyment, który opowiada prostą historię w nieoczywisty sposób.

tajemnicą gdy powiem, że tajemnicza niewiasta jest istotnym elementem w tej układance).

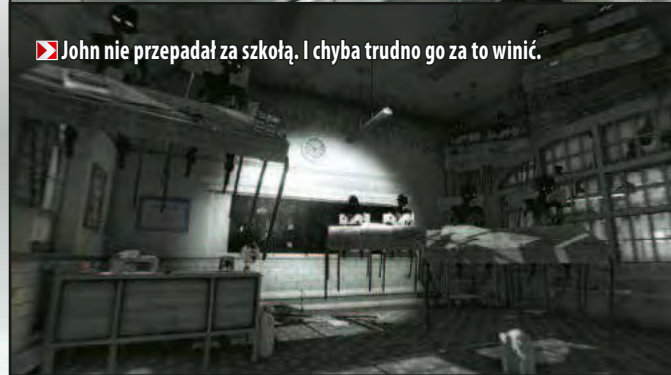
Gdy akcja gry ma miejsce w głowie bohatera, bardzo łatwo wydeptać wygodną ścieżkę na skróty, trzymać się niedomówień, a świat przedstawiony ograniczyć

Warto dodać, że The Shattering robi to po swojemu i nieco subtelniej niż tytuły konkurencji. Celem autorów było w tym przypadku nie tyle wystraszenie odbiorcy, ile opowiedzenie historii. Do gry przylgnęła łatka psychologicznego horroru, ale jeśli w jakimś miejscu o niego zahacza, to naprawdę delikatnie i gwarantuję, że ni-

▶ Ciepła pizza to jedyne, co nadawało koloru tu w smutnym, przygnębiającym życiu Johna.



▶ John nie przepadał za szkołą. I chyba trudno go za to winić.



kogo o zawał nie przyprawi. Każda zmiana zachodząca w otoczeniu bohatera jest więc środkiem wyrazu, brakującym fragmentem potrzaskanej pamięci, którą stopniowo, kawałek po kawałku, sklejamy w całość. I przyznać trzeba, że w wielu miejscach daje to niespodziewanie dobre efekty.

I tylko gogli żal...

Mimo, że do rozwiązania scenariuszowej zagadki można dotrzeć po trzech godzinach, nie udając po drodze sprintera i ucciwie obmacując ściany, a sam finał może być dla niektórych odrobinę rozczarowujący, nie żałuję spędzonego z grą czasu. **To ciekawy narracyjny eksperyment, który opowiada prostą historię w nieoczywisty sposób.** Niby autorzy skorzystali ze znanych już rozwiązań, ale poskładali te klocki po swojemu, a czarno-biała stylistyka jest w tym przypadku kropką nad i – właściwym, nadającym odpowiedni klimat dopełnieniem.

I tylko żal, że twórcy nie pokusili się o wersję VR. Ciasne, ograniczone ścianami pomieszczenia, niewielkie przestrzenie do

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 7

AUDIO 6

ascetyczna, ale stylowa oprawa

trzymająca w ryzach narracja (mimo prostej historii)

każdy akt jest inny, każdy jest ciekawy (mimo, że niewiele tu do roboty)

mało gry w grze – to bardziej narracyjny eksperyment

kampania na 3 godziny

gra idealna pod VR, szkoda więc, że takiego trybu zabrakło

PEGI

3

PRODUCENT: SMG STUDIO, DEVM GAMES

CENA: 90 ZŁ (STEAM)

WERSJA PL: TAK (NAPISY)

MULTI: TAK

GRALIŚMY NA: PC

PC: INTEL CORE 2 DUO E8400 / AMD PHENOM

II X2 550, 4 GB RAM, INTEL UHD 630 / RADEON

VEGA 8, WINDOWS 7-10

ZRĘCZNOŚCIOWA • KOOPERACJA • ŚMIESZNE

MOVING OUT

■ Pakuje się w tarapaty: **Cerebrum**

Nie lubię dźwigać, bo bolą mnie plecy. Szczególnie, jeśli na barkach spoczywa mi nadmiar obowiązków, spina mnie stres i dobija brak perspektyw. Na szczęście w tej grze dźwigają za mnie oddelegowane do tego ludki, którymi ja tylko steruję. Szkoda, że to nie prawdziwe życie, ech.

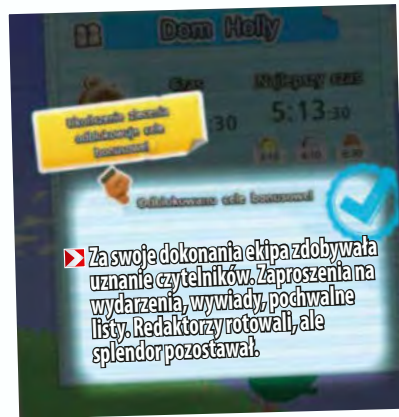
► Dzieje CD-Action są trochę jak fabuła Moving Out. Najpierw każdy, kto usłyszał, że został przyjęty do grona redakcji, czuł, że miał ogromnego farta. Najlepiej, komunikacją miejską, autem czy rowerem – wszystko jedno. Pędziło się co sił do biura, by pracować nad kolejnym numerem najlepszego na świecie pisma o grach.



► Niestrudzeni redaktorzy CDA od zarania dziejów dostarczali wygłodniałym mieszkańcom planety Ziemia doskonałych treści. Od czasów dinozaurów, aż po dziś dzień, a szło im tak dobrze, że stali się rozpoznawalni.



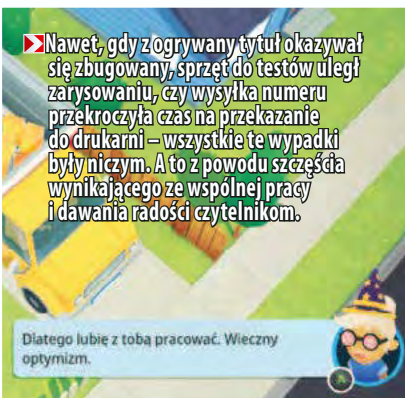
► Za swoje dokonania elki pa zdobywała uznanie czytelników. Zaproszenia na wydarzenia, wywiady, pochwalne listy. Redaktorzy rotowali, ale splendor pozostawał.



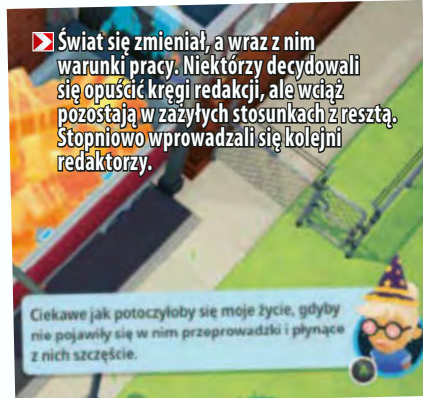
► CD-Action stało się swego rodzaju enklawą na mapie pism. Redakcja zaczęła tworzyć własny etos, adaptować kąciaki do pracy, zacieśniać więzi. Jedną z długo panujących tradycji stało się wspólne spożywanie dedalajnowej pizzy.



► Nawet, gdy zogrywany tytuł okazywał się zbugowany, sprzęt do testów uległ zarysowaniu, czy wysyłka numeru przekroczyła czas na przekazanie do drukarni – wszystkie te wypadki były niczym. A to z powodu szczęścia wynikającego ze wspólnej pracy i dawania radości czytelnikom.



► Świat się zmieniał, a wraz z nim warunki pracy. Niektórzy decydowali się opuścić kręgi redakcji, ale wciąż pozostają w zżytych stosunkach z resztą. Stopniowo wprowadzali się kolejni redaktorzy.



Okiem Bastiana

OCENA **7**

Choć zabawa w wyprowadzkę była dla mnie trochę chaotyczna (przez delikatnie nieprecyzyjne sterowanie na klawiaturze – mechanizm rzutu to mordęga, ech!), to nie można odmówić twórcom kreatywności. Poziomy są zwirowane, a fabuła w pewnym momencie, choć głupiotka, z lekka zaskakuje. Na plus zdecydowanie oprawa, silnik fizyki (uwzględnia nawet środek ciężkości dźwiganych tobołów!) i mądrze zaprojektowana kooperacja, której ulubioną jej częścią było dla mnie wyrzucanie łózek i stołów we dwoje przez okno z pierwszego piętra. Zabawa niezła, ale wcale się nie dziwię, że Moving Out nie zażarło jako system seller Google Stadii – wszak nic tu nie zaskakuje.



► Cykl ten powtarzał się i miał trwać w nieskończoność – niczym Smuggler. Jednak nagle się zmieniło. Ci, którzy wcześniej przeczuli katastrofę, katapultowali się na księżyc. Inni trwali w niepewności, ale wciąż się wspierali i dawali z siebie wszystko.

Czemu mam poczucie winy, przenosząc te pudła?

► Aż nastał dzień grozy. Żywot magazynu o grach, który miał królować na wieki, zawisł na włosku. Redakcja znalazła się w dziwnym, nieznanym dotąd punkcie.

► Wkrótce wyjaśniło się, że to koniec dotychczas znanych pracownikom CD-Action realiów. Wiernymi czytelnikami i wstrząsnał płacz. Redakcja miała ochotę zdemolować wszystko, co miała pod ręką.

► Niektórzy zastanawiali się, jak postąpić w obliczu nagłej utraty pracy. Dla większości z nas była ona nie tylko formą zarobku, ale spełnieniem marzeń i pomysłem na życie. Wydawało się, że nie ma wyjścia z sytuacji.

Ta fabryka nie ma żadnych wyjść pożarowych.

► Dotarło do nas, że nasze dobre chęci i ciężka praca nie wystarczyły, aby utrzymać CD-Action na powierzchni. Ktoś nas pokonał. Zabrał nam zajęcie i uciekł.

Nasza praca zespołowa i pozytywne podejście nie wystarczyły. Uciekł!

► Postanowiliśmy jednak nie poddawać się.

Nie zostałem P.I.E.R.D.-em, żeby siedzieć i patrzeć, jak ktoś używa przenoszenia do niecnych celów! Trzeba go zatrzymać!

► Z zapalem tworzyliśmy kolejny, być może ostatni numer. Nie chcieliśmy, by tak się to skończyło, nie dopuszczaliśmy do siebie myśli o takim końcu. Czytelnicy okazali nam wielkie wsparcie, padło wiele propozycji pomocy.

Kto robi coś takiego?

Tajemniczy klient
Dobra robota... Mamy dla was jeszcze jedno zlecenie. Musicie działać szybko... Bez świadków...

► Pojawił się tajemniczy sufler, który zaczął podpowiadać nam, w którym kierunku powinniśmy zmierzać. Szeptał: „Planeta Online...”, „Ooonline...”. Wiedzieliśmy o tym od dawna, ale nigdy nie było nam dane rozwinąć skrzydeł w tym kierunku. Ponadto, nawet teraz wciąż myśleliśmy o ziemskich miłośnikach papieru.

► Wciąż nie wiemy, co z tego będzie. Ale chcemy podbić kosmos. Nasza podróż wciąż trwa. Jeszcze o nas usłyszycie! Do zobaczenia na wolnym powietrzu!

Moving Out polega na jak najszybszym przenoszeniu rzeczy z określonych lokalizacji wprost do dostawczaka. Zlecenia różnią się od siebie układem pomieszczeń, obiektami do przeniesienia, bonusowymi zadaniami do odkrycia, zagadkami oraz przeszkadzajkami (w postaci np. duchów). **Na zrealizowanie misji mamy wyznaczony czas** – zależnie od szybkości działań możemy zdobyć odznakę: złoto, srebro lub brąz. Jeśli się nie wyrobimy, powtarzamy poziom lub – po odhaczeniu ukrytego w ustawieniach trybu wspomagającego (ważny, gdy grać mają dzieciaki!) – pominięciem. **Fabula rozwija się wraz z kolejnymi zleceniami w różnych budynkach**, do których docieramy jeżdżąc vanem po dzielnicach miasta. Są też lokalizacje do-

datkowe, takie jak... rzeka. Od rozjeżdżania cudzych aut i odhaczania zleceń dostajemy kosmicznych zawrotów głowy i... staramy się uratować świat. Jest to istny wyścig szczurów (zobaczyciel).

Ale! Zanim zaczniemy **grę (która w formie przypomina Overcooked i jej podobne)** musimy stworzyć postać oraz wybrać liczbę „zawodników”. **Tryb solo w ogóle nie przyniósł mi radości.** Był moment, że grałem jedną ręką, a drugą jadłem tost, bo rozgrywka była tak mało angażująca. Za to dobrze dobrana drużyna sprawiła, że nawet z pozoru nieciekawym lub żmudnym motywem stawał się pasjonujący, zabawny, fajny. Sterowanie postaciami to raptem kilka przycisków: chodzimy,

skaczemy, rzucamy, łapiemy. Można też dać po mordce wrednym duchom albo... współnikom, kiedy np. za głośno pierdzą z wysiłku. W trakcie gry co jakiś czas są też odblokowywane zadania w „salonie gier”. To miejsce, w którym misje – choć też polegają na przenoszeniu – są trudniejsze niż zwykłe zadania i dają parę godzin dodatkowej zabawy. Gra to dobry zabijacz czasu pełen absurdu humoru, jednak brak sensownych wskazówek co do realizacji celów bonusowych oraz błędy pojawiające się podczas przenoszenia rzeczy potrafią zmęczyć. Największy minus to gra solo – w zasadzie nie wiem, po co ten tryb tu powstał. Jednak jako tytuł czysto rozrywkowy do ogrywania w grupie – jest okej!

[CDA]

OCENA

6+

GRYwalność 7
Wideo 6
Audio 4

zróżnicowane zadania
zręcznościowe
pierdzenie
tryb kooperacji

gra solo
słabe audio
momentami po prostu głupia
czasem się buguje przy przenoszeniu rzeczy

PEGI

18

PRODUCENT: ILLFONIC

CENA: 72 ZŁ

WERSJA PL: DUBBING

MULTI: ASYNCHRONICZNY 4 VS 1

GRALIŚMY NA: PS4

PC: INTEL CORE I5-6400 2.7 GHZ / AMD FX-8320
3.5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 960 / RADEON
R9 280X, 18 GB HDD, WINDOWS 10 64-BIT

FPS • TPP (JAKO PREDATOR) • TROCHĘ EVOLVE • TROCHĘ ZIEWAM

„No Akomodejszon for Predators” nuci: **Bastian**

– Co tam mordo, jak leci? – Och, cześć, Łona! A, pomalutko, stwierdziłem, że pogram trochę w tego Predatora, co nam go IllFonic zmalowało.

W Evolve grało mi się wszak niezgorzej, ale po kilkunastu sesjach z marines i kosmicznym zabójcą czuję, że grę spotkało sporo wyrzeczeń, na jedną nutę trochę ten numer; niewiele szalu. Zapaść mi jakiś dobry afrobeat, może być Fela Kuti, to ci trochę opowiem.

Bo widzisz, pozornie wszystko wydawało się pewnym strzałem, w końcu ubijanie w bitewnym szale wespół z trzema innymi graczami Predatora (w którego również wciela się, niczym we wspomnianym Evolve, piąty gracz i poluje na resztę) brzmi jak gruba fiesta, w którą chce brnąć się aż po blackout. Tymczasem, mimo doskonałego gunplayu w przypadku wcielania się w żołnierzy i całkiem przyjemnej gry jako kosmita, bywa, że żal mnie ciągnie w dół. Co jakiś czas jednak łeb zadzieram w górę i z nadziei resztką czekam na jakąś

burzę. Burzę. Może by tak burzę? Burzę. Bo czemuż by nie burzę? (*)

Każdy z meczów rozgrywałem na jednej z kilku porośniętych dżunglą map, na której gracze wcielający się w marines brną przez te błota, przez ten upał, co tak dusi i dociska w głąb, z konkretnym zadaniem do wykonania. Może to być zabezpieczenie danego obszaru, zebranie przedmiotu, odstrzelenie podłożonych

ładunków wybuchowych i tak dalej. Losowych wyzwań w trakcie piętnastominutowej sesji jest kilka, a ostatecznie cała drużyna musi ewakuować się do helikoptera. W tym czasie gracz w skórze Predatora ma za zadanie wytropić i wymordować resztę. I nie jest to rzecz łatwa, gdyż w okolicznych bazach roi się od najemnych zbirów sterowanych przez AI, których nie dość że pomylić z graczami tak łatwo, jak niemowlakowi Brzechwę z Hłaską, to jeszcze ochoczo otwierają ogień, kiedy tylko napotkają łowcę, obracając w niwecz próbę zaskoczenia graczy.

Żeby nie było – **we wprawnych rękach kosmiczny łowczy (albo łowczyni, tę, którą grałem, ozwał się Nadia!) to maszyna do zabijania.** Dysponuje systemem kamuflażu, termowizją podświetlającą żywe cele, siatkami, pułapkami, ikoncznym laserem-snaiperką praktycznie zmiatającą cele z planszy, czy potężnymi atakami wręcz (3-4 zamachy i marine gryzie gruz, i to doprawdy „Gruz 200”). Do tego hasa po dżungli niczym przerośnięta polatucha, zręcznie wspinając się po konarach drzew, czy wykonując ogromne susy (do których można dołożyć silny atak obszarowy czyniący popłoch wśród nie-milców po wylądowaniu). Żeby nie było za kolorowo, większość skilli ograniczona jest przez samoodnawiającą się energię – gdyby nie to utrudnienie, przewaga Predatorki byłaby kolosalna. System poruszania się zabójczynią dał mi masę frajdy i satysfakcji i jedyne, co trochę kulęje, to wykonywane ręcznie wcześniej wspomniane susy; próba wybrania miejsca docelowego w chwili, gdy byłem pod ostrzałem, dawała z reguły marne efekty.

Stop, Nadzieja, stop, Nadzieja, stop. Zlituj się, Nadia!

Jak wspominałem ci na starcie, granie wojakami to całkiem

przyjemna sprawa. Strzelanie (ze sporego arsenału) jest satysfakcjonujące i soczyste, a do użytku miałem jeszcze granaty czy inne akcesoria (jak np. plecak z amunicją). Póki mojej Wesołej Gromadki nie wytropiła Predatorka, wybijał mi wspomnianych zbirów. I kiedy Nadia nagle, hop, zza rogu wyskoczy, by wzrok wypalić (i to taka, która wie co robi), to nie ma zmiłuj – grałem na PS4, a przez brak wspomaga-

PREDATOR

HUNTING GROUND

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

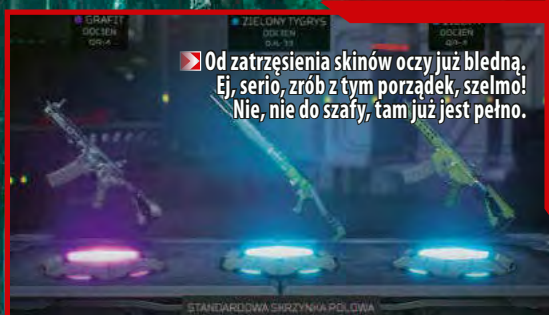


▶ **Nadia w drodze do pracy. Ktoś musi łać ten spiryt.**

**Frużki woła optymistów.
Nie grajcie więc w Predatora.**

(*) Śródtytuły zapożyczone ze „Śpiewnika Domowego” duetu Łona & Webber. I czy aby tylko na pewno śródtytuły...? PS Zapraszam do Magazynu Kulturalnego!

PREDATOR ROUNDS



kolorowo – w perki (unikatowe dla niej) doposażyć się może również Predatorka.

Jeśli zaś chodzi o wyrażenie siebie – personalizować mogłem zarówno wojaków, jak i Predatorów. Do użytku dodano system skrzynek z łupami (na szczęście bez mikropłatności, kupujemy je za zdobyczną walutę lub dostajemy wraz z wbijaniem poziomów). Od zabawek nowych dostaw licznych rozbolała mnie głowa. Gra z lootboksów sypie kosmetycznymi pierdółkami jak z rękawa, ale żadna z nich nie wyróżnia się jakoś szczególnie. Tu naprawdę jak nie urok, to pech to (bo duplikat). Zresztą, licho niech to: o wiele ważniejszy jest tu system progresu, pomyślany tak, by przy grze zatrzymać jak najdłużej. Za ustrzeliwanie najemników, Predatorów, zbieranie znajdziek i wykonywanie celów misji levelowałem główne konto, otrzymując tym samym dostęp do nowego arsenału i perków. Do tego używając konkretnej broni w boju, wbijałem jej poziom. Zdobylem dzięki temu akcesoria, które nie wpływają na statystyki, ale mocno pomagają w walce – powiększyłem magazynek, wymieniłem lunetę, takie tam.

Nu ja nie animaju ich język

Jak ci tak opowiadam, to pewnie brzmi to całkiem nieźle, ale w praktyce to mętny ten horyzont zabaw. **Nic tu nie zaskaku-**

je, i nawet jeśli spodziewasz się mocnej ołowianej burzy, ta okazuje się co najwyżej krótką nawałnicą: a bo to Predator już ranny i ratuje się ucieczką, a bo to sprytnie nas wymordował w kilkanaście sekund, a bo to nie umie nas wytropić przez 15 minut zabawy, a bo to padł szybciochem trupem. Często rozgrywka jest po prostu banalna, nie generuje żadnych emocji. Zresztą banal – drobiazg, najgorsza ta powtarzalność. Zaoferowano nam tylko jeden tryb gry, nie ma żadnych trybów rankingowych, deathmatchu, czegokolwiek, co zatrzymałoby gracza na dłużej – system progresu to nie wszystko. No, stawia na baczność tą jednoznaczność nudna jak flaki. Do tego grafika na PS4 mocno kuleje, sprawiając wrażenie, jakby renderowana była w 720p i upscale'owana nieporadnie, strasząc ząbkami na krańcach modeli co mocno podbija nieczytelność. Do tego co jakiś czas atakowały mnie koszarne spadki płynności, ech!

Kilkadziesiąt sesji z Predatorem i spółką zupełnie mi wystarczyło. Pograć niby można, ale tak szczerze: no po co się gryźć na zapas? I jeżeli mam ocenić szczerze, acz mimowiednie, biegusiem: 6+ na koniec, piona za chęci, za rok w PS Plusie. [CDA]

OCENA

6+

GRYwalność

7

WIDEO

6

AUDIO

6

- klimat filmów
- niezła personalizacja
- gunplay
- hasanie po drzewach predatorom

- brzydkawa grafika na konsoli
- jako marine – brak poczucia zaszczucia
- nudno, powtarzalność
- jeden tryb gry
- powolny system progresu

czy celowania naprawdę trudno ustrzelić ruchliwą łowczynię. Dzięki temu **poczucie, że sytuacja jest beznadziejna rośnie z każdą chwilą, co nieźle oddaje filmowego ducha.** Z pomocą przychodzą perki (większa odporność na ataki wręcz łowców, dłuższy bieg sprintem), których aktywnych mogłem mieć maksymalnie trzy, a nowe odblokowałem wraz z awansem na kolejne poziomy. Żeby nie było za

PEGI

18

► PRODUCENT: ERROR 404 GAME STUDIOS

► GRALIŚMY NA: PC

► CENA: 72 ZŁ (PC), 92 ZŁ (XBO), 75 ZŁ (PS4)

► PC: WIN 10, CORE I5-6400, 4 GB RAM,

► MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GEFORCE GTX 960

► WERSJA POLSKA: BRAK

BRAWLER • CO-OP • PIEKŁO • NIEBO • DEMONY • PIESEKI!

■ Ruga psa gdy gra: **Bastian**

Okrutnie mnie dziwi, że w grę wręcz idealną do co-opa efektywniej gra się samemu.

Nie zrozumcie mnie źle – w kooperacji bawiłem się świetnie, ale cały czas miałem wrażenie, że gracz wcielający się w demonicznego ogara towarzyszącego głównej bohaterce, tak naprawdę odgrywa tu rolę mocno drugoplanową. I nie chodzi o to, że psina jest nieprzydatna. Wręcz przeciwnie: zestaw jej skilli generuje piekielne obrażenia przeciwnikom. Szkopuł w tym, jak twórcy zaprojektowali grę „na dwóch” – o tym jednak opowiem za chwilę.

W imię korpodemonów

Smutne jest to, że twórcom Obey Me naprawdę słabo poszedł marketing

który cierpi na brak porządnego rozgłosu. **Choć to gra wyjątkowo nierówna pod względem wykonania, to fascynuje nietuzinkowym klimatem** przywodzącym na myśl pierwsze komiksy z Żółwiami Ninja i recenzowanym kilka numerów wcześniej przez (współgrającą ze mną) Cerebrum The Blind Prophet. Zwyczajnie też daje mnóstwo frajdy z wyrzynania kolejnych fal piekielnych pomiotów. W ogóle grając, miałem dziwne wrażenie, że twórcy doszkalali swój warsztat wraz z produkcją gry, bo kiedy z pierwszych rozdziałów z lekka wieje nudą, brzydotą i topornością, tak każde kolejne są ładniejsze, ciekawsze

nym – do tego stopnia, że wsiąknąłem w grę bez reszty.

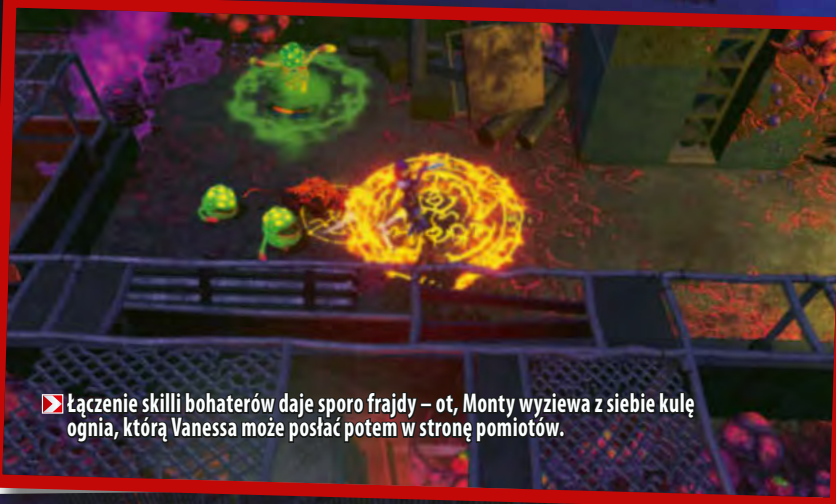
Wcielamy się w Vanessę Held, demonicę, łowczynię dusz, która para się zabójstwami zlecanymi przez wysoko postawione w hierarchii piekła (które tu przedstawione jest jako kolejne korpo bez przyszłości, które utknęło mentalnie w latach 90. XX wieku) demony. Towarzyszy jej waleczny, mocno nieokrzesany piekielny ogar o uroczym imieniu Monty, który wspiera protagonistkę w zadaniach i służy za czworożną encyklopedię świata przedstawionego, nieraz tłumacząc Vanessie, w kim zaraz przyjdzie jej zatopić ostrze.

Wciągający i... toporny brawler z ciekawym co-opem.

(a jeden z pomysłów mieli świetny, patrz: ramka), bo **to kawał niezłego brawlera**,

i wprowadzają dodatkowe mechanizmy czyniące tępienie stworów ultramiod-

Jedną z pierwszych rzeczy, jakie muszę pochwalić, to setting przygotowany na potrzeby gry. **Gęsty, brudny, demoniczny klimat nakreślony komiksową kreską wprost wylewa się z ekranu, a wpleciony w fabułę odwieczny konflikt piekła z niebem jest autentyczny i ciekawy.** Spora w tym zasługa świetnie



▶ Łączenie skilli bohaterów daje sporo frajdy – ot, Monty wyziewa z siebie kulę ognia, którą Vanessa może posłać potem w stronę pomiotów.



▶ Poziomy są rozległe, pełne rozwidleń, w których roi się od znajdziek dających kopa do ekspla lub zdrowia.



Obey Me jako komiks. Czekaj, co?

Grając cały czas mruzciliśmy pod nosem: „kurczę, to musi być totalnie jakaś gra na podstawie komiksu!”. Okazało się zupełnie odwrotnie, bowiem w ramach promocji to komiks (w liczbie 6 numerów) powstał na kanwie Obey Me. Opowiada on historię dziejącą się przed wydarzeniami w grze, i jeszcze wyraźniej zarysowuje portrety głównych bohaterów.

Pomysł niezły, choć nieco chwiejna kreska i surowe wykonanie nie każdemu muszą przypaść do gustu.



▶ System rozwoju bohaterów jest bardzo przemyślany – nie uświadczylem zapchajdziur.

napisanych dialogów i doskonałego voice actingu; Vanessa i Monty wiecznie przerzucają się złośliwostkami i dowcipnymi rozmowami, które jednocześnie mocno zarysowują bohaterów i w naturalny sposób wprowadzają w meandry fabuły. Niezbyt odkrywczej zresztą, acz wciągającej, o kilku sympatycznych zwrotach akcji.

Praca zespołowa

Sen z powiek spędza mi kwestia gameplayu. Bo, kurczę – od brawlera oczekuję jak najmniejszej toporności, sporej responsywności i przemyślanego układu klawiszy. A z tym Obey Me uporało się... tak sobie. O ile animacje w trakcie walki są wykonane pierwszorzędnie – są plastyczne, czuć moc zadanych ciosów, a wszelkie akrobacje cieszą oko – o tyle już poruszanie się bohaterką poczytuję jako dość sztywne. Responsywność też kuleje. Częstokroć łapałem się na tym, że niektóre ataki wykonałem w pełni poprawnie, a Vanessa w połowie chaina postanowiła się mnie nie posłuchać i miał lekki atak, wykonywała silny. To samo tyczy się kierunku wymierzanych razów – w trakcie kombosa nie da rady swobodnie zmieniać celów. Przeto łatwo tu zgubić rytm walki i potrzeba trochę cierpliwości, by zrozumieć jej meandry – nie przychodzi to bowiem naturalnie, jak choćby w Darksiders Genesis.

Jeszcze trudniej ocenić mi jest system kooperacji. Od samego początku jest ona... trochę niesprawiedliwa. Otóż drugi gracz wcielający się w ogara jest nieśmiertelny, a jego rola sprowadza się do pomocy temu pierwszemu. Co to oznacza? Ano choćby to, że nie może odbiec od niego za daleko, bo kiedy to robi, gra teleportuje psinę automatycznie pod nogi Vanessa. Tworzy to absurdalne sytuacje w trakcie walki, gdzie pieśń kończąc swojego kombosa nagle przenosi się na środek ekranu i obraca w niwecz całe starcie. Zapewne wielu z was pomyśli, że to strasznie męczący mechanizm – owszem, będziecie mieć sporo racji. Ale jakby na to spojrzeć szerszej – **to naprawdę świetny trening pracy zespołowej, bo gracze muszą pilnować siebie nawzajem**, do tego brak konieczności zwracania uwagi na zdrowie ogara pozwala bardziej skupić się na bitce. Fakt, wirtualna smycz jest nieco za krótka, a gra w żaden sposób nie informuje o tym, że Monty wybiega za daleko – dało radę to zrobić nieco lepiej, na przykład sygnalizując to jakąkolwiek informacją na ekranie. Ale to w zasadzie jedyny zarzut w tej kwestii. Może poza tym, że często gra potrafiła zapomnieć przeniesić psa, przez co musiałem szukać (!) zguby po okolicy. Ale to składam akurat na karb bugów.

Choć piekielny czworonóg pełni tu bardziej rolę wsparcia bojowego, to na pewno nie jest nieprzydatny. **System walki twórczo wykorzystuje umiejętności Vanessa i Monty'ego i premiuje ich łączenie.** Przykładowo: dziewczę obja niemilca po trzewiach, nabijając tym samym pasek energii. Im większy, tym więcej jej ładunków dostaniemy, gdy psina dobije wroga specjalnym atakiem. Zebrana w ten sposób moc służy potem do odpalenia superumiejętności.

BrawleRPG

Do tego do gry zaadaptowano naprawdę przemyślane erpegowe mechanizmy. Do dyspozycji dostajemy zestaw broni odblokowywanych wraz z postępami w grze, a każdą z nich możemy ulepszać za zdobyte w trakcie walki i eksploracji punkty. Każdy oręż ma swój unikalny zestaw ciosów i kombosów, który przydaje się na konkretne rodzaje wrogów. Poza tym rozwijać też możemy naszą psinę. Ta, prócz nabywania nowych form zmieniających kompletnie jej zestaw skilli (od plucia ogniem, przez zarażanie wrogów chorobą, po możliwość służenia jako... mobilne działko), również ma trzy drzewka talentów. Co ciekawe, inwestycja w nie, prócz

Oknem Cerebrum

OCENA **8**



Hau, hau, hau, hau. W tłumaczeniu z cerberowego na CD-Actionowy: gra mi się bardzo podobała, bo byłam sobie pieskiem-shapeshifterem, którym – w różnych formach, od piekielnego, przez pierdzącego, po jakby chimerowego – mogłam trochę popodgryzać przeciwników w... piętę. Niezbyt lubiłam tego typu gry solo, a tutaj, jak wspominałam Bastianowi, doskonale czułam się w roli pomagiera – niektóre ewolucje głównej bohaterki były beze mnie niemożliwe!

Sama postać psa od razu podbiła moje serduszko. Monty jest tak samo wyszczekany jak ja. I też tylko w otoczeniu, w którym czuje się swobodnie. No i wytwarzał gazy rozweselające! Nie w smak mi było tylko to, że czasem znikał z zasięgu wzroku, gdy Bastian udawał, że nie umie grać w co-opie [phi! – dop. Bastian], tylko sobie chodzi gdzie chce i walczy, jakby był sam. Hehe. O tym, że gra sprawia radość podczas kooperatywy nie tylko nam, mogliśmy przekonać się, streamując rozgrywkę na Twitchu (nasz profil to [twitch.tv/Grywamy](https://www.twitch.tv/Grywamy)). Gawiedz wesoło reagowała na nasze poczynania i wszyscy mieliśmy spory ubaw z wytwarzania przez Monty'ego gazów i wibrujących kulek...

▶ Ostatnie poziomy gry wyglądają już nieco ciekawiej, ale grafika dalej trochę trąci myszką.

▶ Tu leży pies pogrzebany. O tu, po prawo. Jeśli ja jako Vanessa nie postawię go na nogi, Cerebrum jako Monty będzie mogła co najwyżej, nie wiem... o, po nosie się podrapać.

odblokowywania nowych zdolności, wzmacnia też samą Vanessę, np. powiększając na stałe jej pasek energii lub zmieniając nieco działanie superumiejętności.

Ostatecznie **nie odmówię zabawie w co-opie dostarczania kupy radochy – jednakże solo, jak napomknąłem we wstępie, gra się o wiele bardziej efektywnie.** Wszystko przez to, że nie musimy tak baczyć na zachowanie pieseła – sterowany przez AI cały czas stara się trzymać blisko gracza. Do tego wspomniany wcześniej specjalny psi atak automatycznie pojawia się pod nogami właścicielki, co naprawdę ułatwia rozgrywkę. W przypadku gry we dwoje, drugi gracz musi podbiec do pierwszego.

Baj, baj, maszkaro

Pomysłowo zaprojektowano przeciwników. Na każdego jest nieco inna taktyka – niektórzy podatni są na powolne, mocne ciosy, inni zaś wymagają sprytu i refleksu. Każda walka to swego rodzaju taniec, połączenie sprawnich uników, żonglowania uzbrojeniem i celnych kombinacji. I choć wszystko to jest nieco toporne, ma masę uroku – a już szczególnie kiedy biegamy całkiem dopakowaną

protagonistką, tak gdzieś od połowy gry. Prawie każda potyczka jest też oceniania przez grę, niczym w DMC, co naturalnie inspirowało do szlifowania umiejętności.

Wisienką na torcie są wyborne starcia z bossami. Każdy cechuje się unikalną taktyką, a frajda z rozpracowywania ich stylu walki – szczególnie w kooperacji – ogromna. Są tacy, przez których non stop mashujemy przycisk uniku i pływamy w gradzie pocisków niczym w shmupach; są też tacy, którzy wymagają ściślejszej współpracy bohaterów. Chylę czoła za ostatniego złodupca – twórcy nie przebiegali w półśrodkach i po prostu uczynili go tak trudnym, jak tylko mogli. To prawdziwy test cierpliwości i umiejętności, gdyż walka składa się z kilku faz, gdzie z każdą kolejną jest oczywiście coraz trudniej. Wielkie woof. Znaczący się, wow.

I o ile gameplay cieszy mordkę, o tyle grafika nie bardzo. Wrzucone do gry **kanciaste, niedopracowane modele mogłyby spokojnie trafić do gry z czasów raczkującego jeszcze PS2.** Te wizualia mi rażą szczególnie w pierwszych rozdziałach. Lepiej jest w dalszej fazie gry, poziomy zyskują na szczegółowości i zaprojektowa-

no je z większą dozą kreatywności, co przysłania trochę wyzierającą zewsząd toporność. Może się powtarzam, ale serio – cały czas miałem wrażenie, że twórcy rozwijali się razem z grą, nie próbując już za bardzo upiększyć swoich twórców z początkowej fazy projektu. **Peany za to mogą wyśpiewywać za doskonały soundtrack** – zagrzewający do walki i dynamiczny, pełen „biblijnych” motywów, łączący zgrabnie elektronikę i anielskie chóry.

Takie piekło, to ja rozumiem!

Obey Me to miks sporej grywalności, sprawdzonych i świeżych pomysłów, ciekawego świata i ogromnej toporności, zarówno w opowieści jak i sterowaniu. Trudno mi o grze o tej zapomnieć – jest w niej coś, co sprawiło, że z przyjemnością odpaliłem ją od nowa, tym razem w trybie single player, ponownie wsłuchując się w cięte riposty Vanessy i piekielnie zabawne wywody Monty'ego. Gra pękła nam w, na oko, 7-8 godzin na normalnym poziomie trudności – jak na brawlera, to całkiem sporo. Do tego twórcy poukrywali tyle znajdziek, że fani maksowania tytułów będą tu mieli co robić na kilka kolejnych.

Przygody Vanessy i spółki mają jeszcze jedną ogromną zaletę. Jak słusznie zauważyła Cerebrum, co-opowa sesyjka w Obey Me to niezły sposób, by przekonać do gatunku tych, którzy niechętnie patrzą na brawlerzy. Entuzjasta pokieruje protagonistką, sceptyk – Montym. Ten pierwszy w pełni odda się przyjemności rozgrywania mechanik gry, a sceptyk nie będzie czuł, że w jakikolwiek sposób wadzi entuzjastom i ze spokojną głową będzie się świetnie bawił. W ogóle, rola psinki to doskonale rozwiązanie dla fanów grania postaciami wspierającymi w LoL-u i pochodnych – na czterech łapach poczuć się jak w domu. [CDA]

OCENA

7

GRYwalność

Wideo

AUDIO

8

5

8

daje ogrom frajdy

również w co-opie

ciekawość świata, serialu

wart

przemysłany system

walki

tona klimatu

soundtrack!

voice acting

grafikę ratuje tylko

komiksowa stylistyka

toporność gameplayu

trochę boli

nierówne wykonanie,

które czasem trąci

amatorszczyzną

PEGI

PRODUCENT: AMPLITUDE STUDIOS/PLAYDIGIOUS

GRALIŚMY NA: NS

CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10, PROCESOR
DWURZĘDNIOWY 2.4 GHZ, 2 GB RAM,
GEFORCE 8600 GT

ROGUELIKE • TOWER DEFENSE • RPG • RTS • DRZWI!

DUNGEON OF THE ENDLESS

Cyka się ciemności: **enki**

W tym miejscu miała być recenzja gry Iratus: Lord of the Dead.



▶ Ta gra nie zestarzała się wcale. Ani pomysłem na rozgrywkę...

Po dziewięciu godzinach z trudem nabitą przez tydzień prób w tym klonie Darkest Dungeon uznałem jednak, że nadarzyła się znakomita okazja, żeby kiepską grę o przedzieraniu się z drużyną śmiałków przez piętra lochów zastąpić tu znakomitą grą o przedzieraniu się z drużyną śmiałków przez piętra lochów.

Pierwsze dziewięć godzin w Dungeon of the Endless na Switchu śmignęło mi bowiem w dwa wieczory, co tylko dowodzi tego, że dobry, oryginalny pomysł (gra wyszła na pecety wszakże w 2014 roku) bije na głowę nieprzemyślane klony nawet największych hitów.

Otwórz drzwi!

Najświeższe wydanie DotE na PS4 i Switcha dołącza niniejszym do wersji PC, XBO i iOS, ale dziś już **nie wyobrażam sobie lepszej platformy dla tego cukierka niż konsola Nintendo**. A wszystko przez „kompaktowość” rozgrywki.

Historia ma się tak, że leciał sobie kosmosem transport więźniów, który rozbił na nieprzypadkowej planecie (ma to swoje konotacje fabularne z pozostałymi grami Amplitude z serii Endless, ale nikomu ta wiedza do niczego nie jest potrzebna).

Kapsuła ratunkowa z kilkorgiem „pasażerów” i członków załogi wbiła się głęboko pod ziemię, na dnie – tak się złożyło – dwunastopiętrowego lochu, ciemnego i pełnego strachów. Teraz, mając za jedyne źródło energii nieporęczny kryształ, muszą eksplorować podziemia, doprowadzać energię do kolejnych pomieszczeń, rozwijać swoje statystyki, budować moduły wspomagające i... bronić się przed monstrami, którym pył zasilający ów kryształ bardzo, ale to bardzo smakuje.

Zamknij drzwi!

Nie sposób w dwóch zdaniach streścić zasad rozgrywki, które **łączą motywy wzięte z RTS-ów, RPG i tower defense – i to dodatkowo z elementami turowymi**. Bo choć wszystko dzieje się w pauzalnym czasie rzeczywistym, to w owej cykliczności akcji kryje się największa innowacja gry. **Eksploracja początkowo nieznanego rozkładu każdego piętra lochu nie jest niczym nowym, ale tworzenie suspense przy użyciu otwierania kolejnych drzwi – już tak**. Każde przekroczenie progu tego, co jeszcze nieznanne, może skutkować pojawieniem się potworów w odwiedzonych już, ale niezasilonych pyłem (a tego zawsze jest za mało) komnatach.

Czasem znajdujemy coś wartościowego. Częściej trzeba walczyć. Następuje szturm i desperacka obrona, często na kilku frontach. Leje się pot, szczękają zęby, świszczce stal, a wieżyczki rozpruwają kolejne chitynowe pancerze. W końcu rumor cichnie. Przeżyliśmy. Teraz jest czas na ulepszanie, planowanie, zakupy i badania w całkowitym bezpieczeństwie. Ale za chwilę trzeba będzie szukać wyjścia dalej



▶ ...ani świetną oprawą graficzną.

i otworzyć kolejne drzwi, a wtedy wszystko rozpocznie się na nowo.

Trzymaj drzwi!

Ze Switchem w dłoni można sobie zrobić w każdej chwili dwa, trzy pomieszczenia, mieszając bigos w garnku, albo całe pięterko podczas posiedzenia na tronie. Interfejs nie przeszkadza, a fantastyczny, barwny, wykorzystujący dynamiczne cienie pixel art nie zestarzał się nawet o dzień, a bohaterów i kapsuł ratunkowych (zmieniających zasady rozgrywki) do odblokowania jest tyle, że gry wystarczy kilkadziesiąt godzin. Niestety w wersji 1.1, którą ogrywam, zdarzają się wredne bugi wywalające grę i kasujące sejwy, co sprawia, że ocena jest o oczko niższa niż powinna. Liczę zatem na szybkie łatki i polecam!

[CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

ciekawa, innowacyjna rozgrywka
masa bohaterów o różnych osobowościach
ćwiczysz zmysł taktyczny
fantastycznie wygląda

tryb „too easy” zbyt łatwy
tryb „easy” nieco za trudny

PEGI

12

► PRODUCENT: DOTEMU
► CENA: 90 ZŁ
► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

► GRALIŚMY NA: PC
► PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CORE I5,
8 GB RAM, GTX 960

BEAT'EM UP • BIJATYKA



STREETS OF RAGE 4

■ Przed bójką zawsze zakłada maseczkę: **Dael**

Ogłoszenie pandemii i związana z tym faktem konieczność społecznej izolacji odebrała nam wiele z prostych życiowych przyjemności – od przesiadywania w kawiarnianych ogródkach, po uczestniczenie w ulicznych bójkach. Na szczęście tę ostatnią stratę chce nam zrekompensować studio Dotemu przywracające do życia legendarną serię bijatyk Streets of Rage.

Dodajmy, że z rezurekcją legendy to za bardzo się nie śpieszono. Poprzednia część serii miała swoją premierę w roku 1994. 26-letnia przerwa pomiędzy odsłanami Streets of Rage jest więc dłuższa od 23-letniego okresu oczekiwania na sequel Fantasy Generala i tylko o kilka miesięcy krótsza od rekordowego odstępu pomiędzy pierwszą, a drugą częścią Wasteland. Ale wiadomo – co nagle, to po diable.

STARA SZKOŁA

Długość tej przerwy powinna nam wszakże uświadomić, że gry typu beat'em up czyli „chodzone bijatki” są relikami z innej epoki. Pochodzą z czasów, gdy nawet posiadacze zaawansowanych 16-bitowych maszyn tęsknie spoglądali w stronę salonów gier. Bo właśnie w owych dziwnych przybytkach, spowitych papierosowym dymem, pełnych podejrzanych typów przypominających bywalców z kantyny

Mos Eisley (i trzymających się konwencji sf poprzez zebranie o „kredyta”), znajdowały się maszyny, na których odpalano najbardziej imponujące graficznie produkcje owych czasów. A wśród nich prym wiodły właśnie beat'em upy.

Oszalałające wizualnie, posiadające proste sterowanie, ale jednocześnie pełne pomysłów, które miały pozbawić graczy ich kieszonek – poczynawszy od ograniczonej liczby żyć, przez tanie chwytaki jak nieblokowane ciosy wrogów, aż po wiele ataków specjalnych, które wprawdzie kładły przeciwników pokotem, ale odbierały też zdrowie bohaterowi. Rozwiązania te były niemal wpisane w DNA gier beat'em up, tworzonych z myślą o skuszeniu dzieciaków, a potem wyduszeniu z nich ostatnich groszy. I choć Streets of Rage nie było serią automatowych bijatek – stworzono ją z myślą o konsoli Sega Mega Drive – to

i tak naśladując arcade'owe przeboje (przede wszystkim Final Fight), gra przegarnęła szereg mechanizmów, które dziś uznalibyśmy za mocno anachroniczne i psujące zabawę.

Stajemy zatem przed trudnym pytaniem. Czy klasycznego beat'em upa można w ogóle wskrzesić zachowując jednocześnie klimat oraz mechanikę oryginału, lecz nie popadając przy tym w pułapkę niegrywalności finalnego produktu? Każdy kto pamięta jak zmasakrowano w 2008 roku kultowego Golden Axe'a, będzie raczej sceptyczny. Tyle że niepotrzebnie. Tym razem nie pokopiono sprawy.

REKONSTRUKCJA

Już pierwszy rzut oka na grę jest więcej niż zachęcający. Tła są cudownie kolorowe (nawiązują przede wszystkim do designu SoR2) i fantastycznie oświetlone.



ZARÓWNO TŁA, JAK I ANIMACJE, SĄ PO PROSTU PRZESŁIENNE.



JEDEN Z UKRYTYCH POZIOMÓW ZE STREETS OF RAGE 2...



...ABY JE ODKRYĆ, UDERZAMY PARALIZATOREM W AUTOMATY DO GIER, TAKIE JAK TEN WIDOCZNY NA DRUGIM PLANIE.

W zasadzie nie ma tu ani jednego słabego wizualnie poziomu – gra prezentuje nam w najgorszym razie etapy śliczne, w najlepszym zapierające dech w piersiach. Jeszcze więcej dobrego można powiedzieć o animacjach, które swoją płynnością zawstydziłyby niejedną bijatykę AAA. Ci, którzy oprócz rżenia okiem, zechcą też nadstawić ucha, również nie będą zawiedzeni. Ścieżka dźwiękowa jest bardzo przyzwoita. Nie jest to wprawdzie soundtrack tak przełomowy jak to, co w poprzednich częściach gry (przede wszystkim w dwójce) wyczarował Yuzo Koshiro, ale pośród odgłosu łamanych kości i wybijanych zębów słucha się tego przyjemnie.

Hołd wobec oryginalnych gier z lat 90. oddano też w warstwie fabularnej. Mam przez to na myśli, że jest ona pretekstowa i nie zajmuje nam zbyt wiele czasu. Owszem, streszczają nam ją między poziomami bardzo ładnie narysowane panele, ale i tak przekazywane przez nie treści znikają z głowy piętnaście sekund po rozpoczęciu naparzanki. Tylko największym wysiłkiem woli udało mi się wydobyć z pamięci kilka podstawowych założeń fabuły. Akcja Streets of Rage 4 toczy się dziesięć lat po wydarzeniach z poprzedniej odsłony serii. Złoczyńca Mr. X został ostatecznie pokonany i wszyscy w Wood Oak City żyliby długo i szczęśliwie... ale na kryminalnej scenie pojawił się

SPODOBA SIĘ KAŻDEMU ENTUZJAŚCIE PRZEMOCY.

nowy duet. Okazuje się, że Mr. X spłodził potomstwo, do tego pragnące kontynuować dzieło ojca. Bliźniaki Y przejąwszy syndikat zbrodni próbują zahipnotyzować całe miasto przy pomocy muzyki.

Sensu w tym zbyt wiele nie ma, ale za to jest sposobność, by przeciwstawić się złu siłą i godnością osobistą. Ale głównie siłą. A przeciwstawiać będzie się **dobrze nam znana para bohaterów poprzednich części**, czyli Axel Stone, który oprócz tradycyjnej muskulatury zademonstruje w tej części gry również blond brodę, oraz Blaze Fielding, wyrzucona z policji za pobicie komisarza i dorabiająca sobie jako tancerka. (Co tłumaczy seksowne wdzianko, w którym postanowiła objąć twarz ulicznych zakapiorów). Do tego duetu dołączy Floyd Iraia, potężny cyborg i podopieczny Dr. Zana z trzeciej części Streets of Rage, a także Cherry Hunter, córka Adama Huntera z oryginalnej gry, interesująca się muzyką, motocyklami oraz braniem sprawiedliwości we własne ręce. Po czwartym poziomie wesprze nas również sam Adam Hunter czyli superglina infiltrujący organizacje przestępcze. Ale

to nie koniec, bo w trakcie gry, odpowiednio śrubując wynik punktowy, odblokujemy 12 innych postaci – czyli prawie wszystkich bohaterów poprzednich części serii, w tym alternatywne warianty herosów z SoR4 w ich cudownie rozpielowanej formie.

DEKONSTRUKCJA

Tylko że to, iż Streets of Rage 4 wygląda i brzmi ładnie oraz kontynuuje opowieść z poprzednich części gry, na pewno nie wystarczy. Naprawdę liczy się przecież to, co sprawia, że sięgamy po bijatyki. **Mechanika. A ta jest... niemal doskonała.** Czarodzieje ze studia Dotemu mocno się tu napracowali, ale rezultatem jest gra, która łączy prostotę pierwszych trzech części z nieco bardziej zaawansowanymi systemami pożyczonymi z dwuwymiarowych Street Fighterów.

Do naparzanki niby wystarczą tylko trzy przyciski (cztery, jeśli nie mamy ochoty wciskać kombinacji). Ale za pomocą tych na pozór skąpych środków będziemy mogli zadawać sześć rodzajów standardowych ataków (cios zwykły, cios silny, cios do tyłu, >>



DIABOLICZNE BLINIANKI WYŚLA PRZECIWI NAM RÓWNIEŻ BOHATERÓW POPRZEDNICH CZĘŚCI STREETS OF RAGE.



NIE MA NIC TAK SATYSFAKCUJĄCEGO JAK EFEKTOWNIE ZAKOŃCZONE COMBO.



ACH CI ZŁOCCZYŃCY. PRZYPARCI DO MUROU ZAWSZE WŁĄŻA NA ROBÓT.

cios z podskoku ofensywny i defensywny oraz chwyt) i pięć ataków specjalnych (blitz, trzy rodzaje ciosów specjalnych odbierających nam zdrowie oraz superatak wymagający zebrania „gwiazdki”). Wszystko to zgrabnie łączy się w kombosy, a nawet pozwala uprawiać zonglerkę przeciwnikami w powietrzu (co jest tym łatwiejsze, że inaczej niż w większości beat'em upów, odbijają się oni od ścian ekranu).

Jakby tego było mało **statystyki wybranego bohatera naprawdę mają ogromny wpływ na sposób gry**. Najsilniejszy

Zaraz po załatwieniu bliźniaków Y mamy ochotę jeszcze raz odwiedzić co ciekawsze etapy gry. Warto to robić tym bardziej, że dzięki temu możemy odkryć ukryte minipioziomy ze Streets of Rage 2, no i odblokować bohaterów z poprzednich części. Zresztą korzystanie z odblokowanych postaci zupełnie zmienia sposób doznawania gry. Posługują się one bowiem oryginalnym (a więc uboższym) repertuarem ciosów, ale za to są nieco szybsze i mocniejsze.

Przy tym wszystkim trzeba podkreślić, że gra nie odstraszy nawet osób, które nie mają doświadczenia z beat'em upami. Przygotowano dla nich tryb łatwy, a nawet będące quasi-cheatami wspomagające (aczkolwiek ich użycie odbije się na punktowym wyniku). **SoR4 jest więc grą znacznie bardziej sympatyczną i przyjazną od klasyków gatunku znanych z automatów, nie traci jednak przy tym nic ze swej atrakcyjności dla starych wyjadaczy**, którzy na niejednym miejskim deptaku wybili chuliganom zęby.

To co najlepsze warto zostawić na koniec. A co jest najlepsze w beat'em upach? Naturalnie możliwość walki ramię w ramię z kumpłem lub kumpelą. Nie ukrywam, że do kodu sieciowego można mieć zastrzeżenia i SoR4 przez internet potrafi trochę poślimaczyć, więc lepszym rozwiązaniem jest zabawa na jednym komputerze/konsoli. Ale bez względu na formę multiplayera, **gra bardzo mocno zyskuje, gdy na po ekranie szaleje inny żywy człowiek**. Zresztą pobawimy się nie tylko

w trybie kooperacyjnym, bo mamy sposobność zetrzeć się z drugim graczem również w walce jeden na jednego, ostatecznie rozstrzygając spór o to, kto sobie w grze lepiej radzi.

TRIUMFALNY POWRÓT

Streets of Rage 4 nie jest oczywiście grą doskonałą. Oprócz wspomnianego kodu sieciowego można się przyczepić chociażby do pojawiania się jednocześnie tak samo wyglądających wrogów. Ja wiem, że to konwencja gatunku, i że tak było zawsze, ale skoro SoR4 zdołał poprawić tę formułę pod tak wieloma innymi względami, to fajnie byłoby i tu zobaczyć jakąś innowację. Są klasyczne elementy gry, które chcemy oglądać raz za razem (przekładowo – mocą prądowej tradycji każdy beat'em up powinien zawierać poziom toczący się w windzie i tego zmieniać nie wolno), ale powtarzalność wyglądu wrogów do nich nie należy. Poza tym, choć tak miło wracało mi się do już zakończonych poziomów, to mimo wszystko nie obraziłbym się, gdyby gra była o 50% dłuższa. Ale te drobne rysy nie zmieniają faktu, że Dotemu dokonało niemal niemożliwego. Po 26 latach hibernacji, seria Streets of Rage powróciła, a jej **czwarta część jest godnym sequelem swych kultowych poprzedniczek**. I jest jednocześnie tytułem, który można każdemu śmiało polecić.

[CDM]

SEQUEL GODNY LEGENDY SERII.

nasz heros – Floyd może złapać dwóch wrogów naraz, a jego ciosy są dewastujące. Szybsze postaci potrafią biegać, a filigranowa Cherry może w nieskończoność skakać po zakutych łbach ulicznych bandziorów.

To naprawdę zaawansowany system, którego opanowanie zajmie sporo czasu, ale walka dostarcza masę frajdy jeszcze zanim nabierzemy stosownego doświadczenia w objaniu wrogich facjat. Ciosy lądują w sposób niezwykle satysfakcjonujący. Siła ataków jest komunikowana wizualnie, dźwiękowo i... do diaska, dając słowo, że aż się to czuje w palcach (i to bez względu na to czy spoczywają na klawiaturze, czy na padzie). Gdy uda nam się zakończyć długiego kombosa potężnym ciosem specjalnym, trudno będzie zetrzeć uśmiech z twarzy. A z czasem jest coraz lepiej. **Bo zabawa ze Streets of Rage 4 nie kończy się na napisach końcowych.**

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

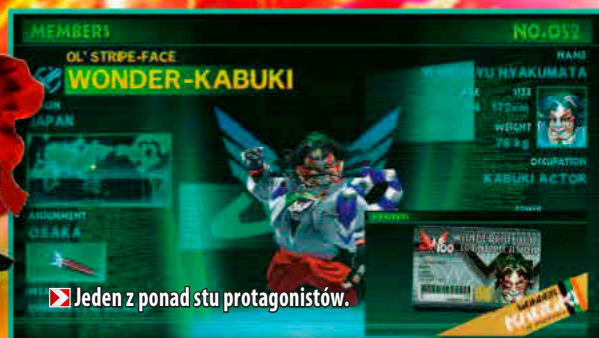
świeższa mechanika
śliczna grafika
wciągnie również początkujących graczy

w grze po sieci potrafi ślimaczyć
trochę za krótka

▶ PEGI 12 ▶ PRODUCENT: PLATINUMGAMES
 ▶ CENA: OK. 180 ZŁ
 ▶ WERSJA PL: BRAK
 ▶ MULTI: MISJE DO CO-OPA, KTÓRE NAJLEPIEJ PRZECHODZIĆ SAMEMU

▶ GRALIŚMY NA: PC
 ▶ PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-7100
 3,9 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 630

AKCJA • JESZCZE WIĘCEJ AKCJI • PASTISZ • ADRENALINA



„They can do iiiit, they can do iiiit”, podśpiewuje: **spikain**

Stu superbohaterów z całego świata broni Ziemi przed inwazją z kosmosu. Raz jeszcze. Oby tym razem zrobiło się o tym naprawdę głośno, bo gra jest naprawdę warta świeczki.

Dzielo Hidekiego Kamiyi, twórcy Bayonetty i Devil May Cry, to mokry sen miłośnika gier akcji (a więc i samego twórcy). Dwudziestogodzinna walka z bossem, podczas której ciągle jesteśmy w ruchu, a od nadmiaru emocji zęby pilują nam się na wióry. **Rzecz traktuje o superbohaterach, ale z ogromnym dystansem** – ironiczny patos przetykany jest więc dowcipami i gagami, zarówno w przerywnikach, jak i podczas samych walk. A na końcu tego przepięknego chaosu czeka na nas najlepsze, najbardziej intensywne, absurdalne, rozbrajające zakończenie w historii gier wideo.

Jergingha

Dalem już wszystkim do zrozumienia, jak bardzo kocham tę grę, więc może wyjaśnię, o co tu w ogóle chodzi. Otóż Ziemia jest w niebezpieczeństwie, a kosmicznych najeźdźców pokonać może tylko organizacja zrzeszająca stu superbohaterów (sto pierwszy jest gracz – niezmiennie uroczel!). Sterujemy wszystkimi naraz, ale nie jest to tak trudne do ogarnięcia, jak się może wydawać. Bohaterowie tworzą masę, która atakuje i broni się wspólnie. 100 to maksimum – grupka powiększa się i zmniejsza, a w tymczasowych bohaterów zmieniać możemy również przechodniów czy żołnierzy. Nie żebym tu setka to był tylko chwyt marketingowy – naprawdę zaprojektowano tu (ponad) stu różnych herosów. Kilko głównych i masę pomniejszych, jak Wonder-Toilet z klapą na głowie, Wonder-Bonsai (zgadnijcie), za-

konnicę Wonder-Sister czy włochatego Wonder-Yeti. Jest też parę postaci łączących TW101 z Bayonetą.

Vorkken

Każdy z nich dysponuje jedną mocą spośród kilku rodzajów: m.in. wielką pięścią, mieczem czy biczem. Aby użyć któregoś z nich, musimy narysować odpowiedni kształt (np. kółko, kreska, fala). Używamy tych mocy zarówno jako narzędzia do eksploracji (bicz służyć nam może za lianę), jak i, rzecz jasna, do walki. Niektórzy wrogowie na przykład wymagają użycia najpierw jednej mocy do otworzenia pancerza, a potem drugiej do ataku właściwego. A skoro o wrogach mowa, to warto wspomnieć, że nawet ci zwykli potrafią być naprawdę wymyślni, ale **na szczególną uwagę zasługują walki z bossami**, które często wywracają rozgrywkę do góry nogami. (W grze nie brakuje też ukłonów Kamiyi do jego ukochanych gier – mamy więc chociażby shmupa czy niezbyt subtelne nawiązanie do Punch-Outa).

Gra na Wii U działała akceptowalnie, ale zaliczała trochę spadków klatek. Wersja PC radzi sobie z tym znacznie lepiej, a wersja switchowa – odrobinę lepiej. Bardziej martwiło mnie co innego: TW101 to jedna ze względnie niewielu gier, które poważnie traktowały zaletę Wii U – wyposażonego w ekran GamePada. Na szczęście „rysowanie” analogami było opcją już wtedy (i był to preferowany sposób sterowania i mój, i Hidekiego

go Kamiyi, więc spoko), a teraz działa równie dobrze. Ku mojemu zaskoczeniu znacznie lepiej niż dość pokraczne rysowanie myszą, do którego ostatecznie nie udało mi się przyzwyczaić.

Ohrowchee

Na GamePadzie wyświetlane były też dodatkowe informacje – i w niektórych sekwencjach naprawdę trzeba było z tego korzystać. W remasterze dostaliśmy wybór pomiędzy typowym picture-in-picture a dwoma obrazami obok siebie, na jednym ekranie. Żadna z tych opcji nie jest idealna, ale obie da się dostosowywać do potrzeb i dzięki temu jakoś działają – przynajmniej na monitorze. Tak poza tym to w gruncie rzeczy ta sama gra, którą poko-chałem lata temu. I super.

Wii U było cmentarzem dobrych pomysłów. Gdyby TW101 zadebiutowało na bardziej popularnym sprzęcie, dziś na pytanie o najlepsze produkcje Platinum odpowiedź ankietowanych rozkładałaby się zupełnie inaczej. Teraz gra dostała drugą szansę – a właściwie to nie tyle gra, co odbiorcy – i jeśli jej nie wykorzystamy, to będzie źle świadczyło już tylko o nas. Bo ona nadal jest świetna, a świat tym razem nie ma dobrej wymówki, żeby się o tym nie przekonać.

Zapomniałbym! Nie wybierajcie poziomu „Normal” przy pierwszym podejściu. [CDA]

OCENA

9

GRYwalność 9

Wideo 8

AUDIO 8

sto procent akcji, po której będziecie spać przez dwie doby

tylko świetnych pomysłów, że nie sposób się znudzić

Wonder-White (i w ogóle pazury)

nie radzę patrzeć na bohaterów z bliska

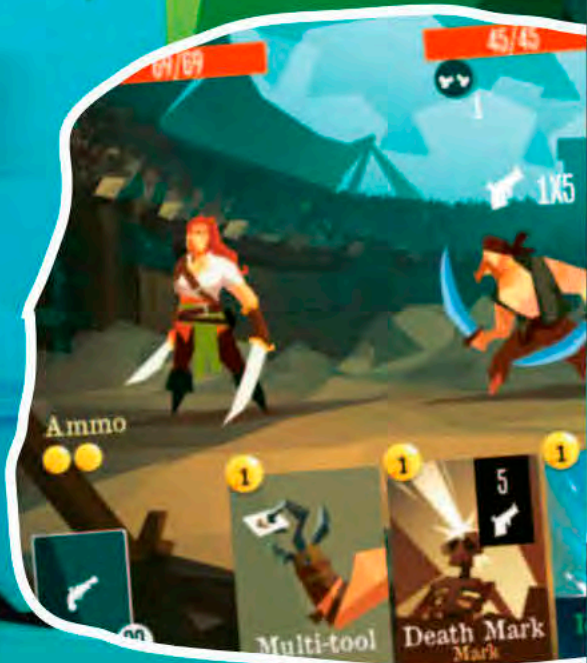
to w sumie bardziej port niż remaster

► PEGI ?
 ► PRODUCENT: FABLED GAME
 ► CENA: 72 ZŁ (PC), 4,60 ZŁ (AND), 5 ZŁ (IOS)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: BRAK

► GRAŁIŚMY NA: PC
 ► PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM.
 GRAFIKA DOWOLNA

TAKTYCZNA • KARCIANKA • ROGUELIKE

PIRATES OUTLAWS



■ Płynie na Iglicę: 9kier

O Pirates Outlaws wiedzieć musisz tylko tyle, że to Slay the Spire z piratami. Jak Unfrozen bezzelnie zerznąła od Red Hook mechanikę Darkest Dungeon, tworząc Iratusa, tak Fabled Game bez żenady skradło ją Megacrit.

Nie wiem, jak długo trwała produkcja Pirates Outlaws, bo najwcześniejszy zwiastun jest z zeszłego roku, ale przyjrzyj się ze mną faktom. W teorii obie produkcje zadebiutowały w 2019, ale karcianka taktyczna Megacrit miała już wtedy za sobą grubo ponad rok wczesnego dostępu. Fabled Game dodało do mechaniki mikrotransakcje i wypuściło Pirates Outlaws kilka miesięcy po pełnoprawnej premierze Slay the Spire, w 2020 z kolei przepracowało model wydawniczy i wypchnęło grę na pecety. Z jednej strony

smetyczne – na umiejętności i ataki dystansowe zużywa się amunicję, pancerz przechodzi na kolejną turę, a postać ma tylko jeden slot na statusy, co oznacza, że każdy buff może zostać zastąpiony innym wzmocnieniem, a nawet debuffem (i odwrotnie). Dodaj do tego mniejsze zróżnicowanie reliktyw, buildów i wydarzeń losowych – przynajmniej tak wynika z mojego kilkudziesięciogodzinnego doświadczenia z grą – a okaże się, że Pirates Outlaws to uprosz-

Bezczelna podróba Slay the Spire. Ale jaka grywalna!

► Proszę się nie martwić, jak wyczyszczysz ten dywan, to będzie jak nowy!



jestem na developerów wściekła, bo krążyć od tak utalentowanej ekipy jak Megacrit to bezzelność, z drugiej – nie mogę się od ich produkcji odkleić. Nękać mnie wyrzuty sumienia, a i tak odpalam Pirates Outlaws co drugi dzień.

Slay the Spire z trzech pułkówek

Nie dlatego, że jest od StS-a lepsze, bo nie jest. Zmiany są ko-

zczone Slay the Spire, w sam raz na krótkie sesje, zwłaszcza że w tle przygrywają lekkie tropikalne nuty. Przynajmniej na pierwszej wyspie – każda z nich polega na pokonaniu trzech proceduralnie generowanych aktów zakończonych potyczką z bossem.

Zarówno udane, jak i nieudane podejścia przynoszą graczowi reputację, która w pozbawionej mikrotransakcji wersji pecetowej jest jedyną walutą dającą się zdobyć w grze(*). Poszczególne pułapy skutkują samoczynnym odblokowywaniem się kolejnych postaci, paczek kart



► Mistrzynie miecza to na razie jedyna postać, dla której odblokowałam skórki na arenie.

► Sail the Spire!

Okiem enkiego

OCENA

7



Ja w Piratów zaopatrzyłem się za niecałego piątką, na telefonie, i gdyby nie konkurencja w postaci Switcha, zapewne przez ostatni tydzień pozarzynałbym nieco jego baterię. Też jestem fanem Slay the Spire i też widzę w dziele Chińczyków sporo jasnych nawiązań – na tyle przejrzystych i prostych, żeby zachować sporą dozę grywalności. Jednocześnie jednak wraz z niższą ceną do akcji wkroczyło złoto, waluta premium, którą można sobie dokupić za prawdziwe pieniądze, by szybciej odblokować inne postacie czy... więcej maksymalnego zdrowia postaci i innych stałych buffów. Tu moje umiowanie do gatunku niestety się kończy, więc i na kibelek Piraci wypływają ze mną rzadziej.

i map i w tej kwestii Pirates Outlaws na głowę bije swego największego konkurenta. Postaci są nie cztery, lecz czternaście – jedna z nich wydaje komendy niedźwiedziowi, inna nabija punkty szczęścia i nieszczęścia, kolejna skaluje się z liczbą klątw. Moja ulubiona, mistrzyni miecza, nie może korzystać z tarcz, bazując zamiast tego na unikach i kradzieży życia – ulubiona przynajmniej na razie, bo odblokowałam dopiero kilkoro bohaterów.

Powiedzmy jednak, że różnią się od siebie w najlepszym stopniu jak Cień i Pancernik w Slay the Spire – podczas gdy Megacrit bardzo dba o to, żeby postaciami grało się całkowicie inaczej (patrz: Defekt i cała reszta), w Pirates Outlaws przepaść nie jest nawet w połowie tak wielka. To, kim grasz, wpływa oczywiście na build i styl gry, ale nie ma mowy o unikatowych taliach. **Bohaterowie to lubrykant mający umilić nieustanny grind.** Nie wiem, czy produkcja Fabled Game miałaby rację bytu, gdyby ciągle nie tworzyła w graczach potrzeby odblokowywania zawartości – nie mam pojęcia, czy nadal grałbym w nią, gdybym zdobył już wszystko.

Reputacja da mi przecież nie tylko dodatkowe mapy i postaci, ale także bonusy ułatwiające zabawę. A jeśli się przyłożę, odblokuję nawet skórki, dzięki czemu wspomniany niedźwiedź zamieni się np. w uroczą pandę, którą nawet nie można się pochwalić, bo Pirates Outlaws nie ma trybu PvP. Co zrobić, jeśli będę mieć już każdą możliwą kartę, wszystkich wojowników, z kurczakiem na końcu włącznie?

Na gołe klaty

Jest jeden element, który mógłby skłonić mnie do dalszej zabawy – coś, co chwilowo przykuwa mnie do ekranu jeszcze bardziej niż questy dzienne ze Slay the Spire. Developerzy nazwali swój tryb areną, ale nie ma w sobie nic z tego, co znasz z Hearthstone'a czy Legends of Runeterra. W rzeczywistości to **horda, która bazuje na coraz trudniejszych potyczkach z grupami przeciwników i zakupach pomiędzy. To fantastyczny, szybki tryb**, w którym można zabawić się buildami bez konieczności dbania, jak w trybie fabularnym, o punkty akcji statku (trzeba go co jakiś czas naprawiać w gospodzie). Mój rekord to w tej chwili

39. poziom mistrzynią miecza i na pewno spróbuję go jeszcze pobić. Jedyny powód, dla którego nie ogrywam tego trybu non stop, jest taki, że... w wersji pecetowej nic nie daje. Reputację zdobywa się za progres na wyspach, a na arenie można co najwyżej zdobyć skórki daną postacią – i to dopiero na trzydziestym piętrze.

Model wydawniczy nie jest więc doskonały, grind bywa upierdliwy i choć wersja pecetowa nie zawiera mikrotransakcji, czuć w niej mobilny rodowód. Grze nie brakuje też niedoróbek – takich jak brak możliwości podejrzenia relikwów w czasie walki albo konieczność wybrania karty do zdiscardowania, gdy na ręku pozostaje tylko jedna. **Pirates Outlaws jest jednak, w przeciwieństwie do wspomnianego na początku Iratusa, klonem udanym** – mam nadzieję, że następnym razem twórcy z Fabled Game zaproponują coś innowacyjnego. Jeśli bowiem podbić czyjeś pomysły, to tylko po to, by zbudować na ich bazie coś własnego i wybitnego, a o tym w przypadku Pirates Outlaws nie może być mowy.

[CDA]

OCENA

7+

GRYwalność 8

Wideo 6

AUDIO 7

- zabawa na dziesiątki, a nawet setki godzin
- dużo zawartości do odblokowania
- lekka, przyjemna oprawa
- aż 14 postaci...
- ...niestety mało różnorodnych
- sporo grindow
- niedoróbki techniczne
- mechanika zerżnięta z SłS-a

(*) W wersji mobilnej jest jeszcze złoto, które można kupić za prawdziwe pieniądze i wykorzystać na odblokowanie części zawartości.



► Dobrze mieć syna, John.

UWAGA!!!

TEKST ZAWIERA SPOILERY Z:

„Gilgamesza”, Doom, Mass Effect 3, Ultimy V, GTA IV, Telltale's The Walking Dead, serii Mafia, Dead Space'a, Alana Wake'a, Darkest Dungeon, Fallout 1 i 2, Spec Ops: The Line, Metal Gear Solid V: Phantom Pain, Braid, Planescape: Torment, Another World, To the Moon i Red Dead Redemption.

► Nie ma „innego świata”, jest tylko ten, który mamy.



GORZKI SMAK

► Uronił łezkę: Dael

To ostatni akt gry. Długie godziny koncentracji mają przynieść upragniony efekt. Ale zabawa nie kończy się w sposób, jakiego oczekujemy. Nagle oczy zaczynają się pocić, a nastrój z radosnego, zmienia się w elegijny. Bo zakończenie ma bardzo gorzki smak.

Pewnie nie tego oczekiwaliśmy, odpalając nową grę. A może jednak właśnie tego potrzebujemy? Może fascynacja smutno kończącymi się historiami leży w naszej naturze? W końcu najstarsze odkryte przez człowieka wielkie dzieło literatury, pochodzący ze starożytnej Mezopotamii „Epos o Gilgameszu”, też nie dawał swym czytelnikom odczuć ulgi. Enkidu, najlepszy przyjaciel bohatera, ginie pokarany przez bogów. Pograżony w rozpacz Gilgamesz nie przyjmuje tego do wiadomości, ściskając ciało Enkidu całymi dniami, dopóki nie zaczynają wychodzić z niego zżerające go robaki (!). W końcu, w akcie desperacji, Gilgamesz wyrusza na poszukiwanie sekretu nieśmiertelności. Ale również tu ponosi porażkę, nie wytrzymując próby na jaką wystawia go nieśmiertelny Utnapisztim... Wraca do Uruk pokonany i zrezygnowany.

Moralny zwycięzca

Motyw bohatera, który ponosi ostateczną klęskę od tego czasu towarzyszy największym dziełom literatury. Od greckich i szekspirowskich tragedii, aż po Kafkę, Fitzgeralda, Żeromskiego, Hemingwaya, Orwella, czy Huxleya. Ale czy motyw ów ma swoje miejsce w grach? Czy rozrywka, która od swego zarania była formą eskapizmu, tolkienowską „ucieczką do światów wtórnych”, też powinna zo-

tym, aby nie lękać się takich opowieści. Dostrzegł w sztuce drogę do oczyszczenia człowieka z negatywnych emocji. Klębiące się w nas żal, gniew, litość, tęsknota, bunt czy trwoga znajdując swoje odbicie w historiach tragicznych, zostają odpowiednio ukierunkowane i uchodzą z nas.

Oczywiście łatwo wskazać na gry, które wydają się przeczyć szlachetnej i terapeutycznej roli smutku. Ich tra-

roku i szokujący obraz głowy Daisy nadzianej na pal. Owszem, kolejne części uczyniły użytek z tego widoku, a ostatnia reinterpretacja Doom nadała głębsze fabularne znaczenie niepojętowanej nienawiści, jaką Slayer czuje do hord piekielnych, lecz Carmack, Romero i spółka raczej nie mieli w głowie tego zamysłu, gdy po raz pierwszy epatowali widokiem martwego królika.

To jest już koniec

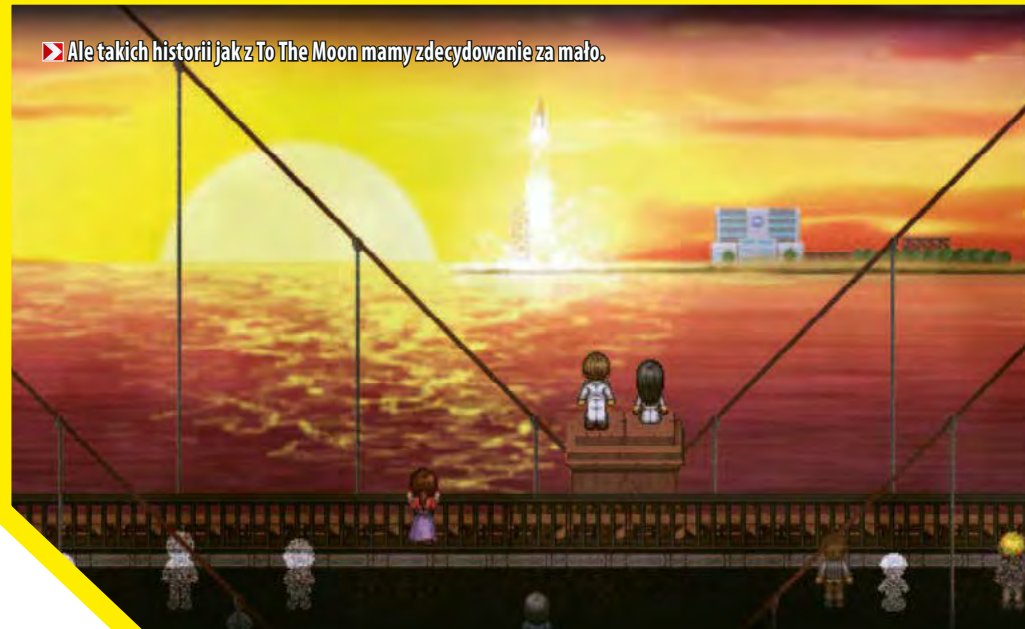
Czasem złe zakończenie to po prostu alternatywa. Zamiennik dla ekranu z napisem Game Over. Zachęta, by podjąć starania jeszcze raz. Ale na

Przed smutkiem nie warto uciekać. Każdy koniec jest też przecież początkiem.

stać skażona tym niemal perwersyjnym pragnieniem, by opowieść kończyła się źle? W „Poetyce” Arystoteles definiując pojęcie katharsis, dostarczył przynajmniej jednego argumentu za

giczne finały wynikają nie z zamysłu literackiego, ale z przekory i chęci zaskoczenia odbiorcy. Chyba tylko w ten sposób można wyjaśnić zakończenie oryginalnego Doom z 1993

każdą z gier, których tragiczny czy słodko-gorzki finał jest po prostu półśrodkiem, przypada produkcja, która czyni z naszego smutku potężne narzędzie narracyjne.



ZWYCIĘSTWA

Bo bywa tak, że historię trzeba po prostu zakończyć. Przygoda, w której otwarta jest furtka do kontynuacji, pozostawia niedopowiedzenie i nie pozwala poprawnie wybrzmieć wszystkiemu, co do tej pory miało miejsce. Epicki quest domaga się zakończenia na miarę eposu. W *Mass Effect 3*, przy wszystkich niedostatkach finałowego aktu tej gry, to właśnie poświęcenie się Sheparda było kropką nad i pozwalającą opaść emocjom i z rozczuleniem wrócić myślami do wszystkich przygód jakie przeżyła załoga Normandii. I do ostatniej wspólnej imprezy, do krótkich chwil błogości, jakie dane było przeżyć bohaterom nim nastał kres ich drogi. Czy przeżycia te były bolesne? Owszem. Ale to wszystko wryło się w naszą pamięć właśnie dlatego, że triumf nad Zniwiarzami przyprowadził gorzkość zniszczenia starego świata i ostatecznym poświęceniem Sheparda.

Nie trzeba zresztą sięgać po środek aż drastyczny, by przekazać to samo uczucie. Ale strata musi być jego ka-

talizatorem. W staruterńskiej *Ultimie V*, bohater Britannii – Avatar – powraca do swojego (a więc naszego) świata, tylko po to, by dowiedzieć się, iż pod swą nieobecność został okradziony z całego swego dobytku. Możemy domyślać się, że wraz z końcem przygód w krainie fantasy, jego prawdziwe życie legło w gruzach. Czy to zapłała godna heroicznego wysiłków jakie podejmował w walce z lordem Blackthornem? Taki wydaje się być morał gry. Przygoda się kończy, nie trzeba do niej wracać, a cnota i szlachetność nabyte w jej trakcie są nagrodą samą w sobie.

Taki jest świat

Wśród wszystkich powodów, które pchają scenarzystów i projektantów gier ku owym smutnym zakończeniom, najistotniejsze jest pragnienie dochowania wierności stworzonemu światu. Z jakiegoś powodu upodobałimy sobie realia, w których nie ma miejsca na happy end, a najlepsze na co możemy liczyć to zakończenie słodko-gorzkie, w który radość triumfu przeplata się ze smutkiem po

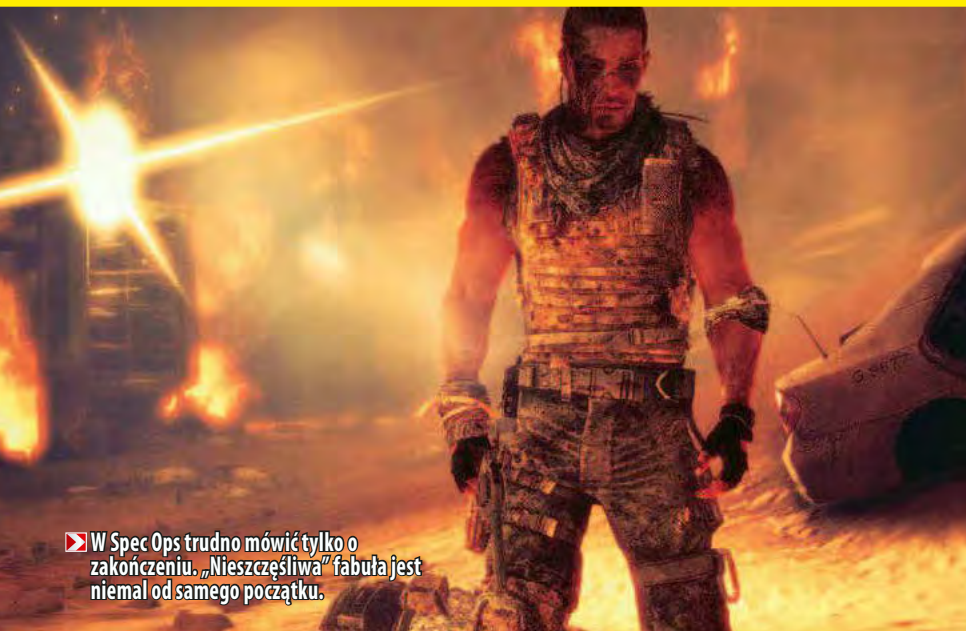
Zasmucona 9kier – To the Moon

Trudno mi mówić o zakończeniu *To the Moon* bez wzruszenia – wystarczy, że usłyszę kawałek prostego utworu, który towarzyszył mi podczas finału, a łzy same cisną mi się do oczu. Niby wiedziałam, dokąd zmierza scenariusz, ale kiedy faktycznie następuje konkluzja wydarzeń, można tylko siedzieć i płakać. Po latach od premiery i dziesiątkach ogranych tytułów *To the Moon* pozostaje najbardziej wzruszającą produkcją, z jaką kiedykolwiek miałam do czynienia, i nie dotyczy się to tylko zakończenia – z jakiegoś powodu ryczałam jak bóbr niemal przez całą fabułę i zasmarokałam tonę chusteczek. To fantastyczna gra, którą z całego serca polecam nawet, a może zwłaszcza tym o zatwardziały sercach.

Zasmucony Smuggler – Mass Effect 3

Tak zjechałam przez graczy zakończenie *ME3* – jeszcze to pierwsze – jako jedyne w jakichś 30 latach mej gamingowej kariery, spowodowało że po policzku pociekła mi łza (aczkolwiek w epilogu, gdy okazało się, że jednak wszystko, co stało się wcześniej ma sens i było warte tego, co się stało – a u mnie wtedy Ziemia została wyżarzona energią wytworzoną przez Tygiel, przekąsniki masy poszły w drobny mak, a Shepard, Liara i Garrus zginęli w finale – zaiste, pyrrusowe zwycięstwo). Generalnie w *ME3* nie ma dobrych zakończeń – bo zawsze, niezależnie od wybranego wariantu, coś tracimy. I bardzo dobrze. Wielka sprawa wymaga wielkich poświęceń i bolesnych ofiar, umniejszanie kosztów trywializowałoby nasze wysiłki.





► W Spec Ops trudno mówić tylko o zakończeniu. „Nieszczęśliwa” fabuła jest niemal od samego początku.



► Uratuj swych ludzi, by przestać być ich człowiekiem.



► Ta scena naprawdę łamie serca, kto grał pewnie uronił łezkę, albo pięć.

poniesionych ofiarach. I tak, chociażby świat GTA IV jest antytezą amerykańskiego snu, a Niko Bellic, mimo dobrych intencji, ostatecznie musi ponieść konsekwencje swoich poczynań. **Zakończenie z gatunku „i żyli długo i szczęśliwie” wprowadziło by dysonans i podważyło wszystko, co chcieli powiedzieć twórcy** z pietyzmem budujący mroczne Liberty City.

A jednak ludzimy się, że zakończenie może być pogodne nawet wtedy, gdy gra próbuje wybić nam ten pomysł na każdym kroku. Seria The Walking Dead od Telltale ani na moment nie udawała, że zmierza w stronę ocalenia swych bohaterów. Na każdym kroku informowała gracza, że wybory mają konsekwencje. Potem zaś te konsekwencje pokazywała – w całej swej brutalności. Przyjaźnie się rozpadły, bezpieczne schronienia prze-

radzały w śmiertelne pułapki, a postacie, które zdążyliśmy polubić, ginęły. Odzyskawszy Clementine w finale pierwszego sezonu gracz mógł na chwilę poczuć ulgę, ale gdyby ulga ta miała mu towarzyszyć do końca, w fabule pobrzmiwałaby fałsz. I choć scena, w której Clementine musi skrócić męki swego opie-

W tragedii jest bowiem zakłęte jakieś piękno, którego nie moglibyśmy dojrzeć w inny sposób.

kuna niesie ze sobą ogromny emocjonalny szok, i dla wielu była nazbyt drastyczna, to każdy inny finał byłby pozbawiony autentyczności.

To przekleństwo settingu dotyka zresztą dziesiątek innych tytułów. Od serii Mafia, która nie pozostawia złu-

żeń co do ceny jaką przychodzi zapłacić za przestępcze życie, przez Dead Space tłukący graczowi do głowy sugestią, że jego działania są bezowocne, aż po Deus Ex: Human Revolution, który może kończyć się na trzy sposoby, ale i tak poprowadzi ku dystopii Deus Eksa. Również logika świata Alana Wake'a nie pozwala

jest więc tylko nieistotnym odwleczeniem tego co nieuniknione. Bo prędzej czy później gwiazdy znów ustawią się w porządku, a ludzkość czeka zagłada.

Fall – all – out
Ale chyba nigdzie gorzyc zakończenia nie jest tak ściśle związana

na happy end. Alice zostaje uwolniona, ale koszmar wciąż więzi samego pisarza. Nawet podchodzące do twórczości H.P. Lovecrafta z ironicznym dystansem Darkest Dungeon, nie może udźwignąć koncepcji triumfu nad kosmicznym złem. Zwycięstwo okupione wieloma istnieniami

z charakterem zbudowanego przez grę świata, jak w serii Fallout. To w końcu opowieść o entropii, o tym, że raz utracony porządek nie może zostać przywrócony. A świat rozpada się na oczach gracza. W każdej z części serii możemy podejmować próby ratowania tego świata. Ale

► To spojrzenie śni się później po nocach.



► Nawet Doom, pragnąc gracza tylko zszokować, może skłonić do zadumy.



w każdej części niektóre jego fragmenty są skazane na zagładę bez względu na heroizm protagonistów. Tak jak chociażby Broken Hills w Falloutcie 2, miasto targane konfliktem pomiędzy mutantami, a ludźmi. Stań po stronie ludzi, zabijając mutanty, a upadnie gospodarka osady. Stań z boku, obserwując bieg wydarzeń, a obie strony wyróżną się nawzajem. Doprowadź do pojednania zwaśnionych mieszkańców... a kopalnie i tak wkrótce wygasną. Historia Broken Hills nigdy nie ma szczęśliwego zakończenia.

Shczęśliwy los nie spotyka też większości bohaterów Fallouta, na czele z Przybyszem z Krypty z pierwszej części gry. Ocalił świat, w tym swój dom – Kryptę 13 i jej mieszkańców. Ale nie ocalił jej dla siebie. Słowa narratora gry: „Broniąc ludzi przed tym czego się bali, stał się w ich oczach kimś innym. Nie był już ich bohaterem.” Tak jak Mojżesz i Frodo Baggins przed nim – nie mógł zasmakować owoców swego triumfu.

Spojrzenie w Otchłań

Jeszcze dalej podobny motyw poprowadziła – wedle conradowskiego wzorcu – gra Spec Ops: The Line. Bohater nie stał się potworem wyłącznie w oczach innych. Tragedia polega na tym, że naprawdę okazał się szaleńcem i zbrodniarzem. Bez względu na to, które z trzech zakończeń gracz wybierze – walkę, pojmanie czy bezcelową wędrówkę po pustyni, piętno wszystkiego, co uczynił Walker zostanie z nim do końca. Przewrotnie

gra daje poczuć następstwa dokonywanych zbrodni. Mimo, że z perspektywy gracza misja Walkera i jego zespołu była po prostu niewinną zabawą w strzelanie do złych ludzi.

W sposób bardziej zawaolowany, ale nie mniej dotkliwy, zwłaszcza dla osób, które z serią Metal Gear spędziły całe swe życie, z tego samego motywu skorzystał Hideo Kojima w MGSV. Finał serii odsłania jej najmroczniejszą tajemnicę. MGSV jest prequelem do pierwszego Metal Geara, a protagonista gry, jest zarazem jednym z głównych złoczyńców serii. **Zarówno Walker ze Spec Ops: The Line jak i Snake z MGS są ilustracją nietzscheańskiego ostrzeżenia przed spoglądaniem w otchłań.** Walcząc z demonami, sami się nimi stają. I nie zasługują na szczęśliwe zakończenie swych historii.

Ale może jeszcze bardziej bolesna jest konstatacja, że bohatera doganiają nie rezultaty naszych – jako graczy – działań, ale grzechy przeszłości. I nic, co uczynimy, nie zmieni kresu jego historii. Braid Jonathana Blow'a wydawało się pogodną grą zręcznościowo-logiczną, w której manipulacja czasem dostarczała ogromnej frajdy. Do momentu, gdy gracz w finalnym akcie odkrywał prawdziwy kontekst podróży „bohatera”. Nie próbował on ocalić swej wybranki przed złączyńcą, ale nieświadomie – w historyjce będącej trafną metaforą niejednego toksycznego związku – sam był monstrem, przed którym uciekała jego ukochana. I tego nie

Zasmucony Cursian – GTA IV

Być może wielu z was się zdziwi, bo w czołówce najmocniejszych zakończeń wymieniałbym jedno z zawartych w GTA IV. Nie wiem do końca jak to jest, bo za drugim razem nawet nie otarłem się o podobne wrażenia, ale kiedy przed laty ustrzelili Romana czułem dziwną mieszaninę smutku i złości. Nieczęsto reaguję emocjonalnie na gry i zwykle tam gdzie inni płaczą, jak wzruszam ramionami, ale zgon tego upierdliwego, wkurzającego pasażera poruszył we mnie jakąś czułą strunę. Później wywarłem niby zemstę na sprawcy, jednak faktycznie doświadczyłem tej pustki, o której tyle się mówi. Dziwna sprawa.

Zasmucony Witold – Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Zakończenie The Phantom Pain mógłby zrobić każdy, ale tylko Kojima jest w stanie wywrócić jedną misją całą grę do góry nogami, sprawiając jednocześnie, że gracz czuje się oszukany i jest z tego powodu (rzecz jasna po etapie wrzeszczenia w poduszkę) zachwycony. Piąty Metal Gear świadomie pozostawia nas zagubionych – bez mnożenia zbędnych pytań, a jedynie dzięki jednej celnej odpowiedzi. W tej samej chwili zarówno gracz, jak i główny bohater czują dokładnie to samo. Że jest to odrobinę frustrujące doświadczenie? Pewnie. Że na papierze wygląda to jak dzieło początkującego scenarzysty? Oczywiście! Ale po kilkudziesięciu godzinach gry trafia nas dokładnie tam, gdzie powinno. Dlatego czytanie streszczeń fabuły „piątki” w internecie mija się z celem – aby poczuć tytułowy ból fantomowy, trzeba samemu stać się na ten czas Big Bossem.

dało się zmienić. Bo zdolność cofania czasu jest przecież ograniczona.

Grzechy przeszłości doścignęły też Nieznajomego z Planescape: Tormen. Nieśmiertelny wyrusza z Kostnicy by odzyskać pamięć i człowieczeństwo, a także poznać sekret swych nieskończonych żywotów. Powoli odkrywając poprzednie inkarnacje zaczyna rozumieć, że w przeszłości był zarówno dobrym, jak i złym człowiekiem. Ale na końcu tej drogi odkrywa zbrodnię największą, która nie może być odkupiona. Planescape: Torment

ma kilka zakończeń, ale w żadnym z nich Nieznajomy nie wyrusza w stronę zachodzącego słońca. Za swoje winy zawsze płaci ostateczną cenę. Pisane jest mu potępienie.

Smutne piękno

Trudno jest to wyartykułować, lecz chyba istnieje jeszcze jeden powód, dla których warto przeżyć nawet tak bolesne zakończenia heroicznych opowieści. W tragedii jest bowiem zakłętą jakieś piękno, którego nie moglibyśmy dojrzeć w inny sposób. Spójrzmy chociaż na Another World ►►



► Spójrz na siebie Snake/gracza. Kim jesteś?



► „Spowiedź” Niko usłyszeliśmy już w pierwszym zwiastunie GTA IV.



► Czy to mogło skończyć się inaczej?

Zasmucona Joanna – Red Dead Redemption

Smutek, jaki mnie ogarnął po zakończeniu Red Dead Redemption, nie miał wiele wspólnego ze śmiercią Marstona. Od samego początku nad grą unosiło się widmo końca pewnej epoki – to jest fin de siècle tak silne, że nie wiem, kto mógłby nie odczuć tej nostalgii za przemijającymi ideałami. Marston jawił mi się jako ostatni człowiek swoich czasów, który musiał umrzeć – i pewnym pocieszeniem jest, że zrobił to w wielkim stylu. Dobił mnie jednak fakt, że jego syn pozostał mentalnie w ubiegłym wieku i nic nie wskazuje na to, by kiedykolwiek dostąpił odkupienia.

Zasmucony enki – The Last of Us

Opowieść o Joeli i Ellie to jeden z niewielu moich recenzenckich wyrzutów sumienia. Nie mogłem jednak, świeżo po ograniu, domyślić się, że zakończenie – jakże proste i subtelne, w którym nikt nie ginie, a zamiast tego skondensowane do dwóch słów wypowiedzianych tuż przed napisami końcowymi – wlezie mi pod skórę i po kilkutygodniowym okresie inkubacji zacznie gryźć, żuć, drapać i chrobać pod czaszką. I gdy już dawno zapominałem o bolączkach gameplayu, dłużyznach i innych przeszkodach, gorzki finał – chyba najlepszy obok tego z RDR-a, jaki widziałem w grach – został ze mną na zawsze.

radości, a ile bólu i goryczy. Ale jego piękno jest niezaprzeczalne.

W końcu wszystko wokół nas przemija. Wszystko dobiega kresu. **I nie da się żyć, nie czując smutku.** Przywykliśmy do myśli, że gry pozwalają nam schować się przed tą konstatacją w wymagowanych światach. Ale jeśli pomogą nam ten smutek przeżyć i zrozumieć, jeśli dadzą nam narzędzia, by powstrzymać go przed prze-rodzeniem się w rozpacz, to czy nie spełnią swej roli jeszcze lepiej?

Przed smutkiem nie warto uciekać. Każdy koniec jest też przecież początkiem. Nawet mit o Gilgameszu miał jeszcze jeden swój wariant. Niektórzy badacze nie uznają go za część eposu, dostrzegając błędy w ciągłości fabuły.

Ale mit ów jest wyrazem jeszcze starszej prawdy, która przewijała się przez tysiące wierzeń, legend i religii. To tak zwana tabliczka dwunasta, zawierająca akadyjskie tłumaczenie poematu „Gilgamesz, Enkidu i świat podziemny”. Po śmierci swego przyjaciela, Gilgamesz zstępuje do świata podziemi, by go uratować. Ów heroiczny wysiłek nie przynosi skutku, ale bohater błaga boga Enki (zbieżność imion przypadkowa) o pomoc, ten zaś nakazuje uchylenie wrót świata umarłych. Duch Enkidu dołącza do Gilgamesza. Mimo śmierci wspomnienie po przyjacielu towarzyszy mezopotamskiemu herosowi. A świat, który obumiera, rodzi się też wciąż na nowo. W nim zaś jest miejsce na kolejne przygody. I szczęśliwe zakończenia.

[CDA]

Érica Chahi, który nie pozwala Lesterowi wrócić do domu. Śmiertelnie ranny, nieprzytomny naukowiec, przy dźwiękach przejmującej muzyki zostaje przeniesiony przez swojego nowego towarzysza na wielką skrzydlatą bestię. Razem odlatują gdzieś ku horyzontowi nieprzyjaznej planety. I choć w 1991 roku wielu graczy nienawykłych do smutnych zakończeń próbowało ten fakt wypierać ze świadomości, sugestia, że Lester umiera nie powróciwszy do własnego świata jest oczywista. Ale końcowa scena, choć przejmująca, jest też zaskakująco piękna.

Tak jak hipnotyzujące jest zakończenie To The Moon. Wysłana do umierającego mężczyzny ekipa zmienia pamięć osiąga swój cel. Życie Johnny'ego zostaje wymazane i zastąpione przez fałszywe wspomnienia, toczące się wokół lotu na Księżyc.

Ale tym co czyni owo zakończenie równie pięknym, jak szarpącym każdą emocjonalną strunę, jest świadomość zapłaconej za to ceny. Wskutek tragedii, jaka spotkała go w dzieciństwie, Johnny stracił pamięć pierwszego spotkania z River – swoją późniejszą żoną i złożonej jej obietnicy wspólnej wyprawy na Księżyc. Mimo tej wyrwy w pamięci los ostatecznie połączył tę parę, choć w ich życiu chwile radości przeplatały się z cierpieniem i niezrozumieniem, w końcu zaś naznaczył je cień choroby. I śmierć. Kiedy samemu będąc umierającym, Johnny decyduje się wymazać wszystkie swe doznania, nie wie co stoi za ową księżycową obsesją. W fałszywych wspomnieniach znów jest razem z River, wiodąc znacznie szczęśliwsze życie. Ale umierając, nie pamięta już o życiu prawdziwym. Chyba nikt nie jest w stanie ocenić, ile w tym zakończeniu jest

czytelnia.pl

Twoje ulubione czasopisma w zasięgu ręki!

Korzystaj
z akcji
promocyjnych

1

ZAMÓW PRENUMERATĘ
BEZ WYCHODZENIA Z DOMU

#jestemwdomuczytamprasę





► Pierwszy dzień (hurtowej) sprzedaży Wrót Baldura.



► Szefowie CDP w 1997, podziwiającie stylówkę! :)



IS DOWN!

Wspomina: **Smuggler**

Smutna wiadomość – zbankrutował CD Projekt.

To znaczy nie, nie CD Projekt, tylko CDP (a raczej CDP Sp. z o.o.).

Ech, jak mawiają Rosjanie, „bez wódki nie pojmiesz”. Ja jednak spróbuję i bez niej ogarnąć ów temat. A przy okazji jak to ja – podywagować o „dawnych, dobrych czasach”. A jako że, jak sami zauważyliście, panuje w owej materii zamieszanie, zaczniemy może od usystematyzowania tego, czym dzisiaj jest CDP Sp. z o.o. (awcześniej cdp.pl Sp. z o.o., a do 2012 CD Projekt Sp. z o.o. Ale dla uproszczenia w swej opowieści będę ową firmę nazywał po prostu CDP). Otóż jest ona dystrybutorem gier takich światowych tuzów branży jak Blizzard Entertainment, Activision, THQ Nordic

(i wielu wielu innych). **I nie ma obecnie NIC wspólnego ani z CD Projektem, ani CD Projektem Red, ani nawet ze sklepem cdp.pl**, choć aż do 2014 roku faktycznie była częścią grupy kapitałowej CD Projekt (i właścicielem sklepu cdp.pl, który w 2017 został odsprzedany innej firmie). Ba, jej „ojcami” są dzisiejsi szefowie owej grupy, czyli Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Niemniej od 2014 jest to już zupełnie niezależny od nich i CD Projektu podmiot gospodarczy, wykupiony przez dwóch dawnych pracowników. A wszystko zaczęło się tak...

Dawno, dawno temu...

Wczesne lata 90. XX wieku. W warszawskim liceum dwoje nastolatków – czyli wspomniani Marcin Iwiński i Michał Kiciński – ma tę samą pasję: granie w gry komputerowe. Czasem nawet zdarza się im z tego powodu wagarować, bo przedkładają przygodę w wirtualnych światach nad siedzenie w szkolnych ławkach. Obu łączy coś jeszcze – żyłka do interesów. **Szybko więc zrozumieli, że granie i gry mogą być czymś więcej niż tylko sposobem spędzenia wolnego czasu.** Ale początki ich biznesu z dzisiejszego punktu mogą budzić

zrozumiałe kontrowersje. Panowie bowiem handlowali pirackimi wersjami gier na warszawskiej giełdzie komputerowej (pod szyldem „Kicia Soft”). Tu jednak należy zaznaczyć, że świetle ówczesnego prawa (a raczej wskutek luki w nim) było to legalne. (Ukrócono owe praktyki dopiero w 1994). Czy było moralne? Cóż... wstrzymam się od odpowiedzi, bo sam muszę najpierw pomacać wielką belkę w swoim oku.

Ale takich „stolikowych biznesmenów” na każdej giełdzie komputerowej były dziesiątki. Co wyróżniało



naszych bohaterów od reszty konkurencji? Powiedziałbym, że zdolność do sięgnięcia wzrokiem i marzeniami dalej niż inni. W 1994, gdy mieli po 20 lat, powstała ich firma, nazwana CD Projekt. „CD” w nazwie pochodzi oczywiście od CD-ROM-u, nośnika który wówczas rewolucjonizował branżę gamingową i był synonimem nowych technologii, przyszłości i postępu. Czym miała się zajmować? Oficjalną dystrybucją legalnych wersji gier. **Ich rynkowym debiutem była polska przygodówka Teen-agent.** (Więcej o niej znajdziecie w moim tekście w CDA 11/2018).

Powoli do przodu...

Jako że polskich gier było wtedy niewiele (o ich jakości z litości nie wspomnę), CDP skoncentrował się na dystrybucji gier z Zachodu. Brzmi to dumnie, ale tak naprawdę sprowadzało się do tego, że właściciele firmy jechali gdzieś za Odrę, zakupywali po kilkadziesiąt (czy kilkaset) płyt CD z jakimś hitowym tytułem i sprzedawali je potem na swym firmowym stoisku. Pierwszy zachodni tytuł w ich

się polskie „subtitles”! Szok!!! W rok później CDP miał już w portfolio grę z polskim dubbingiem. W **Ace Ventura** mogliśmy usłyszeć głosy rodzimych zawodowych aktorów. (Wtedy też firma wkroczyła na rynek z seriami tanich gier, wydając te wszystkie Złote Kolekcje, Platynowe Kolekcje, Fajne Ceny, eXtra Gry i Bóg wie co jeszcze. Ważne było to, że trafiały się tam niezłe gry za nader okazjonalną cenę 39 zł).

Wrota Baldura

Ale prawdziwy przełom nastąpił dopiero w 1999, gdy CDP dokonało pełnej polonizacji Baldur's Gate. Dodajmy, że zrobiło to na własne ryzyko, bo wydawca, Interplay, uznał że nie sprzeda w Polsce sensownej liczby egzemplarzy, więc nie chciał inwestować w jej spolszczenie. CDP postanowiło wtedy zaryzykować i **zrobić to samemu, na własny koszt, bez żadnego wsparcia ze strony wydawcy.** I było to zagranie *à la banque*. Wspólnicy bowiem zaangażowali w ten ogromny projekt wszystkie posiadane środki – gdyby gra nie sprzedawała się w minimum w 3000

cie w niej przemawiały głosami polskich aktorów z najwyższej ówczesnej półki (m.in. Piotr Fronczewski z jego kanonicznym „przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”, Jan Kobuszewski, Wiktor Zborowski, Marek Opania i wielu innych). Trzy, że standardowa polska edycja Wrót dziś zawstydziła by bogactwem rozmaitych dołączanych gadżetów niejedną kolekcjonerkę. Wielkie pudełko, z książką, mapą z pieczęcią lakową, bardzo grubą instrukcją oraz pięcioma płytami robiło wrażenie na tych, którzy dotąd w swoich zbiorach mieli głównie opisane markerem CD-ki z giełdy. Cena wprawdzie była dość zaporowa (150 zł, w czasach gdy niezła pensja wynosiła 400-500 zł), więc istniało ryzyko, że za wielu chętnych nie będzie. Ale szefowie CDP byli dobrej myśli. („Piracka wersja Baldur's Gate kosztowała sto złotych. Każdy wołał więc dołożyć i mieć oryginalne, świetne wydanie” – Marcin Iwiński).

I faktycznie, wspólnicy mogli spać spokojnie – już przed premierą zamó-

zachęciło wielu ludzi, by poważniejącej zajęli się ich tworzeniem lub dystrybucją. Krótko mówiąc, CDP niczym łodołamacz wytyczył szlak, którym za nim podążała coraz liczniejsza branżowa flotyła. To, co mamy dziś – dziesiątki firm tworzących masę gier, to w jakimś stopniu także ich zasługa. A i dla samego CDP był to prawdziwy milowy krok. Po tym sukcesie firma przestała być traktowana przez zachodnich dystrybutorów jako „ci ludzie z tego śmiesznego kraju gdzieś w Europie Wschodniej, gdzie sprzedają mniej naszych gier w rok niż w USA schodzi w jednym centrum handlowym przez tydzień”, co zaowocowało intratnymi kontraktami. A także ambicją, by nie być już tylko sprzedawcami gier, ale i ich twórcami (a świetna sprzedaż Baldura zapewniła im środki na ten cel). W efekcie w 2002 wydzielono ze struktury spółki studio CD Projekt Red, którego zadaniem było stworzenie od podstaw gry mogącej bez kompleksów (*) stawiać w szranki z zachodnimi tytułami z pierwszej ligi. I tak oto stał się (pięć lat później) pierwszy Wiedźmin...

Kończy się pewna epoka

Nie będę tu opisywał szczegółowo dalszych losów CDP. Przez kolejne lata firma radziła sobie w sumie niezle, choć upływające lata nieco stępiły jej kły, a konkurencja systematycznie wyszarpywała jej z portfolio atrakcyjne kąski. W owym czasie CDP zatrudniał ok. 50 pracowników. Problemy zaczęły się gdzieś w okolicach 2018, ale pod koniec 2019 roku na etacie nadal było 30 osób, a kierownictwo deklarowało umiarkowany optymizm. Ale już w styczniu 2020 coś poważnie tapnęło – CDP mocno zredukował zatrudnienie, a oficjalny komunikat głosił, że „spółka musiała dostosować się do sytuacji panującej na rynku dystrybucji”. (A sądząc z tego, że np. Techland zlikwidował swój dział dystrybucji, nie jest na nim zbyt wesoło).

Pierwszy polski dystrybutor gier z prawdziwego zdarzenia przeszedł do historii.

ofercie to absolutnie kultowy Warcraft II: Tides of Darkness, wydany w 1995. Choć nie każda inwestycja okazała się strzałem w dziesiątkę, bo np. sprzedaż 400 egzemplarzy Dungeon Master II zajęło im... rok, interes się kręcił. Już wtedy podejmowali pierwsze nieśmiałe próby lokalizacji gier, co początkowo ograniczało się do tłumaczenia instrukcji. **W 1996 w oferowanej przez nich The Settlers II pojawiły**

egzemplarzy, CDP stały się bankrutem. A w owym czasie sprzedaż 5000 egz. legalnych kopii jakiegoś tytułu uchodziło w branży za spory sukces...

Efekt ich pracy był... spektakularny. Raz, że bardzo starannie spolszczono ogromną ilość tekstu i dialogów (1500 stron znormalizowanego maszynopisu. To z grubsza objętość 500-600 stron książki). Dwa, że posta-

wienia złożyło 18 000 graczy, a w kolejce pod magazynem, z którego mogli pobierać towar lokalni dystrybutorzy, dochodziło między nimi do bójk, bo popyt zdecydowanie przekraczał podaż. Po paru tygodniach Wrota zostały zakupione w 50 000 egz., a łączna sprzedaż sięgnęła ok. 150 000 sztuk. **To pokazało, że w Polsce można sprzedać dużą liczbę nie tylko tanich gier,** co niewątpliwie

Gwoździem do trumny okazało się przełożenie premiery Cyberpunka 2077, bo niewątpliwie biznesplan CDP bazował na sporych pieniądzach, które wiośną miał zarobić na dystrybucji tej gry. W kwietniu tego roku firma złożyła w sądzie wniosek upadłościowy. 21 maja sąd ogłasza bankructwo spółki. Pierwszy polski dystrybutor gier z prawdziwego zdarzenia – przeszedł do historii. Historii, którą sam tworzył. Cóż, taka jest kolej rzeczy, nikt z nas tego kiedyś nie uniknie. Ale pozostaną wspomnienia. [CDA]

(*) Kto pamięta często używaną frazę w recenzjach przy ówczesnych polskich tytułach „...ale jak na polskie warunki/możliwości to jest nawet niezłe”? Co oznaczało „do zachodnich gier startu nie ma, ale w Polsce na nic lepszego nie liczyć”.

PIEKŁO NIE MUSI BYĆ NUDNE

■ W piekle był i wrócił: **Eugeniusz Siekiera**

Rzeki lawy i ponure spadziste skały, a dla kolorytu sterty poszarzałych kości i zawodzące dusze cierpiętników, gdzieś tam budowle przypominające splugawione katedry, obowiązkowo ozdobione infernalną symboliką i kozimi łbami. Doom to wybitna i przełomowa seria, nie ma co do tego wątpliwości. Jeśli coś w niej wypada blado, to samo piekło.

To jedna z najbardziej sztampowych wizji demonicznych zaświatów w historii gier. Bez względu, czy mowa o oryginale, dyskusyjnej „trójce” z 2004 roku, czy kapitalnym rebootie z 2016 – w każdej z nich piekło było jedynie tłem do akcji, nigdy środkiem wyrazu, sposobem opowiedzenia historii. Jasne, przecież ostatecznie nie to w dynamicznym shooterze jest najważniejsze. Kto ma czas na podziwianie widoków, gdy lufy nie stygną?

Od banału do artyzmu

A jednak rodzimy Painkiller spod skrzydeł People Can Fly potrafił wybić się ponad szablon. Finałowy rozdział kampanii kończy bardzo nijaka walka z bossem, ale poprzedza ją wędrówka przez kapitalnie zaprojektowaną mapę. Jak okiem sięgnąć wojna. Choć masz wrażenie, że to tylko makieta, bo wszystko zastygło w bezruchu, do

uszu cały czas docierają krzyki rannych, szczęk oręża i huki wystrzałów. Mijaszy mury kruszone pociskami z trebuszy, okopy i zasieki, widzisz deszcz kamienistych odłamków i pecyn ziemi, gdzieś w tle na wpół zatopiony okręt, a jeszcze dalej migoczący na horyzoncie grzyb atomowy. Jak wszystko inne tutaj, zawieszony w czasie i przestrzeni. Eksplozja, która wciąż trwa, żniwa śmierci, które nie mają końca. War is hell. Tak wymowny obraz nie powstał za sprawą artystycznej przygodówki, jeno w prymitywnym, prostym akcyjniaku. Da się?

Wydaje się zresztą, że nasi krajanie mają szczególny talent do plastycznego malowania infernalnych czeluści. Agony autorstwa Madmind Studio można wiele zarzucić, ale jeśli coś wypadło w nim wzorcowo, to właśnie autorska wizja piekła. Obłeśne, orga-

niczne struktury i wynaturzeni przeciwnicy tworzyły niesamowity klimat w tej bardzo nierównej produkcji. Analogicznie zresztą było w przypadku Inner Chains – rażąco kulawym projekcie, w którym oszałamiające okazały się jedynie landszafty bazujące na niebywale klimatycznych pracach Tomasza Strzałkowskiego (który nota bene był założycielem Telepaths Tree, studia odpowiedzialnego za grę; jeśli ktoś jest zakochany w Beksińskim, polecam).

A zaświadczenie A38 jest?(*)

Z przeciwwagą dla powyższych i szczególnie nietypowym wyobrażeniem (bo odbiegającym od powszechnych w naszej kulturze wizji) możemy spotkać się w zapomnianej przygodówce firmy Cryo. Mowa o Atlantis II, kontynuacji bodaj największego hitu wykutego w kuźni

nieistniejącego już francuskiego studia (byli specami od statycznych przygodówek, w których poruszaliśmy się skokowo po sieci węzłów). „Dwójka” nie powtórzyła sukcesu oryginału, dlatego też o motywie piekła przedstawionego w tej produkcji pamiętają chyba tylko najbardziej zagorzali fani gatunku. A szkoda, bo to bardzo oryginalna wizja.

W trakcie długiej eskapady trafiamy do Chin, tam zaś zmuszeni jesteśmy skoczyć na moment w zaświaty, gdzie trafiamy do piekła podanego w orientalnym sosie – piekła biurokracji. Wyobraź sobie urząd, w którym musisz załatwić jakąś błahostkę. Ot, przybicie trzech stempli na jakimś formularzu. Przesiadujące w kolejnych okienkach urzędniczek zastąp zwierzętami odpowiadającymi chińskiemu zodiakowi, a marmury i białe

► Piekłne kazamaty w wyobraźni grafików z id Software to straszliwa sztampa. Są na szczęście bardziej kreatywni twórcy.



▶ Wojenne obrazy zastygły w czasie. Painkiller zaserwował jedną z ciekawszych interpretacji piekła w historii gier.



▶ Siedziba króla Minosa to tylko jedno z wielu ciekawych miejsc w dantejskim piekle.



tyнки podmień na labirynt zbudowany z drewna i kamieni. Nie była to może szczególnie przerażająca wizja, ale niezwykle upierdliwa, bo nie mieliśmy pojęcia, które zwierzątki przybijają pieczęć o interesującym nas wzorze (były dobierane losowo), a w razie błędu procedurę trzeba było zaczynać od początku. Cóż, z biurokacją nie ma żartów. Każdy, kto musiał coś załatwić w dowolnym polskim urzędzie wie doskonale, że starciu z panią Grażynką z okienka 13B skapitulowałby nawet Cyberdemon.

Klasyka zawsze w cenie

Piekło ma wiele obliczy. Czasem uciekano się do greckiej mitologii

pokroju wspomnianego GoW czy Bayonetty, ale w kontekście interesującego nas tematu okazuje się wyjątkowo łakomym kąskiem. Źródłem inspiracji należy szukać w pierwszej księdze „Boskiej komedii” Dantego, w której to alter ego autora wędruje przez dziewięć piekielnych kręgów. Oczywiście w interpretacji studia Visceral Games przeprawa ta wygląda „nieco” inaczej, a główny bohater przebija się przez diabelskie zastępy z siłą tarana, mając na podorędziu kosę wyrwaną z łap samej Śmierci.

Balet jest widowiskowy i wyjątkowo krwawy, tu jednak nie o mechanikę idzie, ale właśnie wędrowkę przez świat, który przytłacza i przeraża

potępionych nieszczęśników, gdzie panuje gigantyzm zmiksowany z turpizmem, gdzie wszystko jest monumentalnie wielkie (choć ścieżka naszej wędrowki jest szalenie wąska i liniowa), a zarazem organicznie obrzydliwe. Cóż, określenie „dantejskie sceny” nie wzięło się znikąd.

Czasem śmieszno, czasem straszno

Choć diabelskie włości nie skłaniają do żartów, na upartego można je przedstawić na wesoło. Po tym, jak scenarzyści Saints Row wykpiłi wszystko co było do obśmiania na Ziemi, rzucili nas wprost w objęcia Szatana i jego przybocznej armii w Gat out of Hell, samodzielnym rozszerzeniu do „czwórki”. Święci nie z takimi kozakami radzili sobie w przeszłości, więc i tym razem zostawiają towarzystwo po kątach, korzystając z naręcza spłuw, pakietu absurdalnych mocy, a także ciętego

dzzone”. Dlatego też drapacze chmur wyglądają jak rudery, a szerokie dwupasmówki zamieniono w coś, co przypomina krajobraz dawnym polskich dróg. Dziura na dziurze.

Piekło można też potraktować metaforycznie, nawet jeśli nie jest nazwane po imieniu. Weźmy takie Silent Hill. Jeśli postrzegać je jako czyściec, do którego trafiają ludzie zagubieni i obarczeni grzechami przeszłości (SH2 się kłania, choć nie tylko), to Dark Hill, odarta z mgły i pełna zardzewiałych krat mroczna wersja Cichego Wzgórza, będzie niczym innym jak właśnie specyficzną wersją piekła. Nie mniejsze katusze potrafi zgotować własny umysł. Co powiecie na piekło człowieka pograżonego w śpiączce (Sanitarium), który, pokonując kolejne poziomy podświadomości, próbuje przypomnieć sobie kim naprawdę jest?

O tym, że piekło niejedno ma oblicze, od stuleci próbują nas przekonać zarówno wyznawcy rozmaitych religii, jak i wszelkiej maści artyści – kiedyś głównie pisarze i malarze, dziś również twórcy ze świata filmu, komiksu i gier. Idę o zakład, że jeszcze wiele interpretacji nas zaskoczy, bowiem temat jest na tyle elastyczny, że jedynym ograniczeniem w kreowaniu miejsca wiecznej karni wydaje się ludzka wyobraźnia. Bo piekło jest w nas.

[CDA]

PIEKŁO MA W GRACH WIELE TWARZY. SZKODA, ŻE CZĘSTO SĄ TO WIZJE DOŚĆ SZTAMPOWE.

(Królestwo Hadesa w God of War III czy w dodatku Immortal Throne do Titan Questa), kiedy indziej klasyki literatury. Dante's Inferno to slasher, który na gruncie rozgrywki nie wytrzymuje porównania z gigantami

jednocześnie. Piekielne kręgi różnią się między sobą, bo każdy z nich przeznaczony dla dusz mających na sumieniu inne przewinienia. Trafiamy do miejsca karni, w którym ciszę raz za razem przerywają lamenty i krzyki

języka i niewybrednych żartów. Samo piekło jako miejsce akcji jest już niestety mocno rozczarowujące. To w zasadzie znane z podstawki fragmenty miasta, choć oczywiście odpowiednio przerobione i „przybr-

(*) Z absurdami urzędniczej biurokracji mierzyli się również Asterix z Obeliksem w „Dwunastu pracach...”, gdzie bohaterzy ganiłi za pamiętnym zaświadczeniem A38.

► **Coś** z 2011 roku miało wszystko co potrzebne do sukcesu... oprócz odpowiednio dopracowanego scenariusza.

JEST COŚ

■ **Drży: Maciej Bachorski**

Raz na wyjątkowo długi czas, pojawiają się pomysły na historie tak dobre, że w świadomości odbiorców żyją przez kolejne dziesiątki lat. W przypadku tego przedstawionego przez Johna W. Campbella, mówimy zresztą już nawet nie o dekadach, ale całym milenium.

A w każdym razie coraz bardziej się doń zbliżamy. Wszystko wzięło swój początek od sierpnia 1938 roku, kiedy uznany amerykański magazyn Astounding Science Fiction zdecydował się opublikować nowelę „Who Goes There?”, autorstwa swego ówczesnego redaktora naczelnego (choć piszącego wtedy pod pseudonimem Don A. Stuart). Utalentowany pisarstwo i zasłużony jako edytor poczytnego magazynu Campbell wymyślił historię, która wkrótce miała doczekać się pierwszych kroków w hollywoodzkiej krainie snów. A kiedy już owe kroki poczyniła, wywołała małe trzęsienie ziemi.

Podbój kinowych sal?

Dość luźno potraktowana adaptacja materiału źródłowego objawiła się światu ponad dekadę po publikacji noweli, w 1951 roku. Zatytułowana jako „Istota z innego świata” okazała się sukcesem tak dużym, że pod względem wpływów z kas biletowych pozostawiła w pokonanym polu inne klasyki rodzącego się filmowego science fiction, jak choćby „Dzień w którym zatrzymała się Zie-

mia”. Zawrotne jak na owe czasy dwa miliony dolarów przychodu były zresztą tylko jednym z przejawów sukcesu – po latach, wkład „Istoty z innego świata” w rozwój gatunku doceniono nawet bardziej, gdy **magazyn Time okrzyknął go najlepszym filmem lat 50.**

Mimo wszystko znaleźli się i tacy, jak uznany amerykański pisarz Lester del Rey, którzy krecili nosami na sprowadzenie historii opierającej się na elementach niepewności i braku zaufania do znacznie prostszego w założeniach „monster movie”. Takiego błędu nie popełniała jednak adaptacja prozy Campbella numer dwa – czyli dzieło, które wraz z „Obcym” Ridleya Scotta miało zdefiniować kanon horroru science fiction aż do dziś.

Na tle powyższego, paradoksem można określić to, że znacznie wierniejsze pierwowzorowi „Coś” z 1982 roku – bo to właśnie o nim mowa – najzwyczajniej w świecie, początkowo zawiodło finansowe oczekiwania, zbierając dodatkowo fatalne recenzje. Jeśli słynny krytyk filmowy Roger

Ebert określa Twój film mianem „gekowskiego show”, to raczej nie spodziewasz się, że czeka go jakakolwiek przyszłość. A jednak – o ironio – wraz z upływem lat, „Coś” zaczęło się w tym kierunku dziać.

Dalej w świat

Najpierw nowelizacja scenariusza autorstwa Alana Deana Fostera, później seria komiksów – „Coś” z powodzeniem wysuwało swe macki w kierunku kolejnych obszarów popkultury, wytrzymując próbę czasu. Nie starzały się **autentycznie obrzydliwe animatroniczne efekty transformacji Rzeczy** spod ręki Roba Bottina, kultowy status zyskały postacie odgrywane przez Kurta Russella i spółkę. Nic dziwnego więc, że postanowione w niedopowiedzeniu dalsze losy MacReady’ego i Childsa były jednym z pierwszych pomysłów, jakie przyszły do głowy zarządzającym Universal Studios, gdy na początku XXI wieku, ci postanowili zwrócić swą uwagę, ku przeżywającej prawdziwą eksplozję popularności branży gier. Do prac nad szkicem produkcji zaproszono znane już z niezłej Evolvy



► Fenomen filmu Carpentera znalazł swoje miejsce również wśród planszówek.

► Distrust udanie nawiązywało do atmosfery arktycznego horroru.

NA RZECZY

studio Computer Artworks, a zbrojnym ramieniem marketingu miało stać się Konami. Kiedy okazało się, że oparty na poprzedniej grze developera fragment rozgrywki jest wystarczająco dobry, klamka zapadła, umowa została podpisana, a prace nad interaktywnym sequelem kultowego filmu ruszyły w listopadzie 2000 roku. Początkowo planowane jako tytuł ekskluzywny dla Xboxa, już w styczniu elektroniczne „Coś” zostało zapowiedziane również na komputery osobiste, a po pierwszym pokazie prasowym w sierpniu 2002 roku, również na Playstation 2. Sprawujący

odgrywać również otwarty świat i system odpowiadający za potencjalne zainfekowanie postaci obcym organizmem. Podobnie jak w filmie, miało to wzbudzać u odbiorcy ciągłą obawę przed tym, czy jego wirtualni kompani nie stali się już zreplikowanymi pod postacią ludzi monstrami. Konfrontacja z „Cosiem”, zapowiadała się zatem wyjątkowo smakowicie.

Nieoszlifowany diament...

Kiedy The Thing zadebiutowało na początku jesieni 2002 roku na wszystkich platformach, okazało się, że z tych hucznych zapowiedzi udało się dowieźć... prawie wszystko. Stosun-

works zrobiło świetną robotę. W zasadzie już od pierwszych scen fani filmu Carpentera mieli tu mnóstwo do kochania: wiernie odwzorowane lokacje, kultowe nagranie MacReady'ego ostrzegającego przed tajemniczą infekcją, czy – szczególnie w początkowych etapach – powoli budowany nastój niepewności i narastającego zagrożenia. To wszystko znalazło się w pakiecie, a i sam rdzeń scenariusza był zupełnie przyzwoity. Prowadzony przez nas kapitan Blake i jego zespół, trafiali do arktycznej bazy #31 krótko po wydarzeniach z kinowego pierwowzoru, z zadaniem zbadania przyczyn katastrofy. W trakcie śledztwa rzecz jasna okazywało się, że nie są na jej terenie sami, a im dalej w arktyczny krajobraz, tym szersze kręgi cała intryga zdawała się zataczać. Tym samym inspiracje rzeczami pokroju serialu „Z Archiwum X”, wydawały przemyczone do gry w dość oczywisty sposób, nie na tyle nachalnie jednak, by odgrywały główną rolę.

Od pierwszych scen fani filmu mieli w grze mnóstwo do kochania.

nadzór nad produkcją William Latham nie ukrywał entuzjazmu, mówiąc o „całkowitej wolności w projektowaniu gry” i braku narzuconych odgórnie wymagań ze strony Universal Studios innych niż wysoka jakość. Sama gra zgodnie ze słowami jednego z producentów, Petera Wanata, miała być horrorem akcji i opierać się na mechanikach zaufania i strachu sterowanych przez sztuczną inteligencję towarzyszy. Dużą rolę miał

kowo niewielkie różnice między spodziewanym a ostatecznym kształtem rozgrywki, miały jednak na zawsze zadecydować o przypięciu grze łatki produkcji, którą przez lata będzie się wspominać albo z rozrzewnieniem, albo rozczarowaniem.

Na pierwszy ogień w tego typu przypadku musiała iść obarczona największym bagażem oczekiwań fabuła – i w tym przypadku Computer Art-

A tak okazywało się **oparcie rozgrywki, na kilku pomysłowo zaimplementowanych mechanizmach.** Najbardziej podstawowym, był ten związany z temperaturą. Pozostając na arktycznym mrozie zbyt długi czas, nasz bohater mógł opuścić świat żywych z wyziębienia. Konieczne było więc szukanie schronienia, iluzorycznego ►►



Aprobata mistrza

Sam John Carpenter był zadowolony z gry i aktywnie udzielał się w procesie jej powstawania. Jednej z postaci, dr. Faradayowi, reżyser udziela nawet swej twarzy i głosu.

zresztą – obok żywego inwentarza w postaci wrogo nastawionych zastępów różnych rodzajów Cosiów hasających po korytarzach budynków, musieliśmy zająć się też naszymi podwładnymi. Tu do akcji wkraczały kolejne elementy rozgrywki.

By zapewnić sobie pomoc bohaterów niezależnych, musieliśmy dbać o ich kondycję psychiczną i zaufanie. Należało więc trzymać ich z dala od zmasakrowanych zwłok, unikać przypadkowego postrzelenia w ferworze walki, czy wręcz udowadniać naszą tożsamość, przy pomocy igrzysk filmowego testu krwi. W skrajnych przypadkach, spanikowani i nieufni żołnierze mogli zwyczajnie odmówić współpracy, popełnić samobójstwo albo co gorsza otworzyć do nas ogień. Biorąc pod uwagę, że posiadanie w zespole mogącego odnowić nasz pasek życia medyka, czy umożliwiającego przedostanie się do kolejnych sekcji inżyniera, determinowało szansę na progres w rozgrywce, trzeba było cały czas mieć się na baczności.

O ile wszystko to funkcjonowało bez zarzutu, **rzeczą którą zdaniem wielu „kładła” wynikające z sytuacji napięcie, był system infekcji.** Jeszcze w zapowiedziach Computer Art-

Takie rozwiązanie skutecznie niszczyło efekt zaskoczenia przy powtarzaniu danego fragmentu gry, czyniąc The Thing przeżyciem z tych jednorazowych. Obok tego kulało też nieco aspektów technicznych – autocelownik, którego nie mogliśmy wyłączyć, czy fakt, że nasz heros nie potrafił skakać.

...ale i tak lepszy od filmowego prequela

Pomimo tych zgrzytów The Thing sprzedało się w satysfakcjonującej liczbie miliona sztuk i zdobyło przychylne recenzje – na tyle, by rozważyć nawet jego kontynuację. Pomysł został jednak ostatecznie zarzucony na etapie szkiców koncepcyjnych, definitywnie kończąc tym samym przygodę jednego z najbardziej uwielbianych fantastycznonaukowych horrorów z elektroniczną rozgrywką. Nie znaczy to jednak, że sam pomysł całkowicie zginął w pomrokach dziejów.

Fani tematycznie podobnych produkcji mogli przypomnieć sobie o „Czymś” chociażby dzięki jednemu z najlepszych elektronicznych horrorów w historii branży – Dead Space z 2009 roku. Upiorne mutacje przeciwników były tak sugestywne w swych inspiracjach, że produkcję



▶ **Ogniem go! Większe egzemplarze „Czegoś” mógł położyć na deski jedynie miotacz płomieni.**



▶ **Kariera kierownicza w pigułce – dobre zarządzanie zespołem to podstawa.**

stało się w 2011 roku, kiedy „Coś” powróciło do życia w postaci kinowego prequela. Oczekiwania były ogromne, a wyszło jak zazwyczaj – wskrzeszony materiał po raz kolejny spotkał się z cokolwiek negatywnymi reakcjami. Krytykowano przede wszystkim odtwórczość – o ile Matthijs van Heijningen Jr. okazał się sprawnym rzemieślnikiem w próbie uchwycenia smaczków oryginału i potrafił sprawnie spiąć historię z filmem Carpentera, **nowe „Coś” nie wносиło do uniwersum nic, czego nie wiedzieliśmy już wcześniej.** Bliźniaczemu rozwojowi historii iznacznie większej liczby jumpscare'ów nie pomagało też paskudne CGI, ustępujące efektywnością animatronicznym cudom Roba Bottina i ekipy z 1982 roku. Ostatecznie filmowi nie pomogła też całkiem przyzwoita obsada z Joelem Edgertonem i Mary Elizabeth Winstead na czele – i w taki sposób po raz kolejny, ambitny pomysł okazał się finansową porażką.

Nie wszystek umarł

Choć wydawać by się mogło, że kolejna nieudana próba zmierzenia się z tematyką ostudzi zapędy twórców, opatrność zdawała się czuć na fanami perfekcyjnie imitującego żywe organizmy obcego. Siedem lat po premierze prequela, odkryta zo-

stała uznawana do tej pory za zaginioną, oryginalna wersja „Who Goes There?”, którą John W. Campbell zmuszony był swego czasu skrócić tak, żeby miała szansę ukazać się w magazynie „Astounding Science Fiction”. Książka zatytułowana „Frozen Hell” została ostatecznie opublikowana rok później (w Polsce nakładem Wydawnictwa Vesper jako „Coś” [*]), a już na przełomie stycznia i lutego obecnego roku, zupełnie niespodziewanie gruchnęła wiadomość o przygotowywanym remake'u przy udziale Universal Studios i Blumhouse. Producentem filmu został Alan Donnes, który z miejsca oświadczył, że ekranizacja będzie łączyła w sobie najlepsze elementy noweli, wersji z 1951 roku i filmu Carpentera.

Choć jak dotąd nie poznaliśmy szczegółów projektu, wydaje się tym samym, że o dalsze losy „Czegoś” nie musimy się martwić. A jeśli tym razem twórcom uda się odwrócić kartę i przekuć fascynujący pomysł na sukces w box office, z pewną nadzieją możemy spoglądać też w kierunku developerów i – być może – ponownej wyprawy w samo serce Antarktydy. W końcu jako słowo się rzekło na wstępie, niektóre pomysły nigdy się nie starzeją.

[CDA]

Twórcy musieli wybierać między historią a swobodą rozgrywki.

works zarzekano się, że ten miał być całkowicie losowy, szybko okazało się jednak, że to jedynie czcze przechwałki – ostatecznie, jak przyznał projektant gry Andrew Curtis w jednym z wywiadów, developer musiał wybierać między dopracowaną historią albo swobodą rozgrywki. Tym samym do przemiany postaci niezależnych w Cosie nadal mogło dojść w wyniku zakażenia podczas walki – ale nawet jeśli starcia z obcymi opanowaliśmy do perfekcji, w momencie gdy nadciągał oskryptowany moment fabularny, nasza wcześniejsza ostrożność zdawała się na nic.

Visceral Games z miejsca zaczęło określać jako połączenie filmu Carpentera z innym kultowym obrazem, „Ukrytym Wymiarem”. Jeszcze bliżej było Distrust, niezależny survival z 2017 roku, którego twórcy wprost mówili o inspiracjach scenariuszem najsłynniejszej adaptacji prozy Campbella.

Natura jednak nie znoś próżni, a w dobie wszechobecnych remake'ów i powrotów do przeszłości należało spodziewać się bezpośredniej próby odświeżenia klasycznego, potencjalnie kasowego materiału. Dokładnie tak

[*] Fanom „Cosiów” polecam opowiadanie Petera Wattsa „Things”, w którym narratorem jest kosmita. Dziwne i mocne. Można je przeczytać m.in. w antologii „Kroki w nieznanie” (tom 06 z roku 2010)



Tom Nook

– wyzyskiwacz czy filantrop?

■ Broni niesłusznie oskarżonych: **Dael**

Której z postaci pojawiających się w grach wideo prasa oraz serwisy internetowe poświęcają najbardziej zajadliwe artykuły? Komu życzą dekapitacji? Czyje zwłoki chcą zbezczęścić? Khan Maykr? Hitlera? Diablo? Nie, okazuje się, że chłopcem do bicia stał się w ostatnich tygodniach Tom Nook z Animal Crossing.

I tak serwis Polygon z radością odnotowuje, że wprawdzie Tom Nook nikogo nie zabił (z tego co wiedzą dziennikarze), ale społeczeństwo i tak darzy go pogardą. GamesRevolution nazywa zwierzaka odpowiednikiem Belzebuba. GameTruth.com określił go mianem „szopa, który w sercu ma czyste zło, a kieszenie wypycha złotem”. Magazyn The Hard Times postawił sprawę wprost, mówiąc, że chciwość tego kapitalisty nie zna granic, a on sam powinien: „zostać doprowadzony pod giloty-

Tom Nook oferuje graczowi rozpoczynającemu zabawę w Animal Crossing dom. A kiedy dom ów zostaje splanowany – możliwość jego rozbudowania. Najwyraźniej to wystarczy, by insynuować małemu tanuki oligarchizację miasteczka, a nawet nazywać... faszystowską swinią. Ale czy jest w tych oskarżeniach choć ziarno prawdy? Czy Tom Nook to wyzyskiwacz, który zagarniając majątek gracza, sam pławi się w luksusach wracając codziennie do swojej janukowycowskiej daczki?

Otóż pierwszy domek, który sprzedaje nam jenot skutkuje wzrostem zadłużenia o 98 tysięcy dzwonków, a więc... zaledwie 3800 złotych. To kwota, jaką jesteśmy w stanie zarobić, sprzedając kilkakrotnie. W pełni rozwinięty, podpiwniczony, wielopokojowy dom o powierzchni 442 m², kosztować będzie łącznie 5 696 000 dzwonków, czyli ok. 225 tysięcy złotych. Wystarczy rzut oka na współczesny rynek nieruchomości, by zorientować



Tom Nook z Animal Crossing to ofiara bezprecedensowej nagonki medialnej.

nę, abyśmy mogli radość się kopać jego uciętą głowę niczym piłkę”.

W nagonce na Toma Nooka uczestniczyły nawet takie publikacje jak Rock, Paper, Shotgun czy Kotaku. O tym co działo się w mediach społecznościowych nie chcę nawet wspominać.

Obserwując to nagłe wzmocnienie i czytając dziesiątki artykułów potępiających Toma Nooka oraz z obrzydzeniem odcinających się od jego praktyk, miałem wrażenie uczestniczenia w seansie nienawiści rodem z państwa totalitarnego. Czyniono nawet nieustanne (aczkolwiek subtelne) ataki na jego tożsamość, nazywając go szopem praczem, choć **Tom Nook to tak naprawdę tanuki, a więc japoński jenot**. Czy więc zasłużył sobie sympatyczny zwierzak z Animal Crossing na tak wulgarną dehumanizację? Otóż miał on czelność domaganie się zapłaty za świadczone usługi.

Spójrzmy więc na fakty, których nie przedstawiają wam paszkwilanci atakujący małego zwierzaka. Po pierwsze – dług, jaki zaciąga u niego gracz jest nieoprocentowany i nie ma ostatecznego terminu spłaty. Każdy, kto kiedykolwiek brał kredyt na budowę domu czy zakup mieszkania, wycalałoby jenota po łapkach za takie warunki. Ale to nie koniec! Otóż oferując nieruchomości i jej rozbudowę, Tom Nook dokonuje tak naprawdę aktu filantropii, bo sprzedaje nam ją po cenach niższych od rynkowych.

Waluta miasteczka z Animal Crossing – dzwonek – jest sztywno związana z japońskim jenem. Możemy się o tym przekonać spoglądając na cenę Nintendo Switch przedstawioną w świecie gry. Wynosi 29 980 dzwoneczków. Dokładnie tyle samo kosztowała konsola – w dniu swej premiery – w jenach. Jakże ma to przełożenie na ceny nieruchomości i usprawnień oferowanych przez Toma Nooka?



się, że to w najgorszym wypadku kilka procent rzeczywistej wartości takiej rezydencji!

Powstaje więc pytanie – kto stoi za kłamliwymi atakami na Toma Nooka? Inni developerzy budowlani, niezadowoleni z oferowanych przez niego tanich nieruchomości? Banksterzy niezdolni do konkurencji na rynku kredytów? A może niechęć samej koncepcji własności prywatnej ko-

munistyczna międzynarodówka, która marzy o krwawej rozprawie z każdym zaradnym przedsiębiorcą?

Odpowiedź znaleźć będzie nielato. Ale jedno jest pewne – **Tom Nook to filar społeczności Animal Crossing, modelowy biznesmen i filantrop**. I jeśli sprawy w miasteczku przybiorą zły obrót, może być pewien, że dołączę do jego partyzantki.



Jak upadają

Brak radia, mgły i ciemności to tylko niektóre z grzechów SH4. Jak mam się bać czegoś, co widzę z kilometra i wygląda tak groteskowo?

■ Tęskni za Silent Hill: **Eugeniusz Siewiera**

Wydaje się niemożliwe, by jedna z najbardziej cenionych serii horrorów mogła tak bardzo zbłądzić. Sami powiedźcie – jakim cudem od arcydzieła, jakim było Silent Hill 2, doszliśmy do automatów hazardowych?

Konami to japoński odpowiednik Bethesdy, spece od wizerunkowych wtop, tytani w kategorii strzelania sobie w kolana. Z obrzyna. Oczywiście łatwo zwalić całą winę na korporacyjnego molocha, który dzierży prawa do marki i z zadziwiającą wręcz premedytacją rozmienia ją na drobne, ale przecież droga upadku, jaką przeszło Silent Hill, nie jest kwestią tygodni czy miesięcy. Na to pracowano przez długie lata. Postanowiłem wypunktować największe grzechy, błędne i niezrozumiałe decyzje, które sprawiły, że marka z roku na rok traciła na znaczeniu, a obecnie Ciche Wzgórze żyje już chyba tylko w naszych wspomnieniach. Oczywiście wybór jest czysto subiektywny, spisany oczami fana, a nie ekonomisty czy biurokraty schowanego za tabelkami Excela.

Przesunięcie punktu ciężkości

Silent Hill 3 nie zwiastował jeszcze nadchodzących tragedii, to wciąż kawał dobrego horroru, stworzonego przez ojców serii. Mimo wszystko po wybitnej i ciężkiej emocjonalnie „dwójce”, **położenie większego nacisku na akcję był sporym i niemiłym zaskoczeniem**, bo walka w Silentach nigdy nie była kluczowym elementem rozgrywki. Ba, w wielu przypadkach mogliśmy przed zagrożeniem po prostu uciec. Tymczasem drobną, niepozorną bohaterkę do-

zbrojono ponad miarę, m.in. w broń maszynową. „Trójka” była krokiem wstecz również na gruncie fabuły. Po piorunującej wycieczce do czyścica dostaliśmy odgrzewany kotlet, który ciągnął znacznie słabsze wątki z „jedynki”, a temat wyrzutów sumienia i wewnętrznej walki zastąpiono rozmydloną historią o złowrogim kulcie.

Jeszcze dalej idzie SH4: The Room. **Kombinując nad odświeżeniem formuły, utracono to, co tworzyło klimat poprzednich części.** Wyrzucono z gry radio, które zwiastowało

Seria zaliczyła pierwsze poważne potknięcie.

Czas utracony

Skoro „czwórka” nie spełniła pokładanych w niej nadziei, pomocy zaczęto szukać poza granicami Japonii. Receptą na kryzys tożsamości miały być zewnętrzne studia. O tym, że plan w teorii nie był zły, udowodniło Climax Studios za sprawą wydanego pierwotnie na Wii Shattered Memories. Tyle że gra Brytyjczyków była tak naprawdę autorską próbą opowiedzenia na nowo wydarzeń z pamięt-

nie podpadli zupełnie czym innym – **miał skupić się na tle fabularnym i sensowne je rozbudować, zdawali się być ślepo zapatrzeni w ekranizację Gansa** (patrz: Dramat na wielkim ekranie), kopiując z filmu mnóstwo elementów, które może i dobrze wyglądały, ale nikt nie zastanawiał się, czy ich obecność jest zasadna. O kompletnym niezrozumieniu materiału źródłowego świadczy chociażby wciśnięcie do gry Piramidogłowego. Ten ikoniczny przeciwnik pasował tam jak pięść do nosa, bo nijak nie współgrał z wątkiem fabu-

Wielkie marki nie upadają z dnia na dzień, to często proces długofalowy.

zagrożenie, latarkę i mgłę, a szkoda, bo ta ostatnia nie mogła już skrywać nowego gabinetu maskaronów, które również okazały się sporym rozczarowaniem. Ba, zrezygnowano nawet z samego Silent Hill, bo większość akcji rozgrywała się w sąsiadującym z nim mieście Ashfield. Sam tytułowy pokój, czyli zmieniające się na naszych oczach mieszkanie bohatera, okazało się jedną z niewielu udanych nowości. Generalnie jednak opinie były dość zgodne – **rezygnacja z ikonicznych rozwiązań przyniosła więcej szkody niż pożytku.**

nej „jedynki”. Z kolei projekty, które postawiły na nową historię i bohaterów, nie wypadły już tak dobrze.

I tak za Homecoming odpowiadała ekipa Double Helix Games, a Downpour zmajstrowali Czesi z Vatra Games. Szczególnie rozczarowujący był pierwszy z powyższych. Drobnie zmiany w mechanice, bardziej dynamiczną walkę czy uwolnioną kamerę można wybaczyć, zrzucając na karb potrzeby odświeżenia skostniałej formuły (paradoksalnie zresztą ta część bardziej trzyma się korzeni niż SH4). Ameryka-

larnym. Dla świętego spokoju monstrem z piramidą na głowie przestało być Piramidogłowym i przechrzczono je na Bogeymana, a więc teoretycznie zupełnie innego przeciwnika. Bardzo tani chwyt, przynajmniej.

Ślepy zaulek

O ile kolejne odsłony tworzone przez zewnętrzne zespoły sukcesywnie upuszczają marce krwi, spin-off stworzony z myślą o PS Vita próbował ubić ją na miejscu. Book of Memories mógłby się obronić pod innym tytułem, bo zawartości mu nie poskąpiono

▶ Filmową wersję upiornych pielęgniarek również zatrudniono przy produkcji *Homecoming*. Wszędzie te cięcia budżetowe.

▶ *Silent Hills to Silent, który dla odmiany mógł się udać. Cytujac klasyka: „F*CK KONAMI”* (Guillermo del Toro na Twitterze).

legends

Dramat na wielkim ekranie

Gdzieś poza głównym nurtem, uniwersum Cichego Wzgórza próbowało się przebić do szerszej świadomości za sprawą komiksów i filmów. Przed premierą pierwszego obrazu sporo mówiło się o tym, że reżyser Christophe Gans czuje temat, bo jako fan uniwersum zna je od podszewki. I faktycznie – choć krytycy filmu nie pokochali (średnia na Metacriticu to marne 31%), bo umówmy się, w oderwaniu od gry jest to średnio zrozumiały przeciętniak, obraz mógł pochwalić się solidną scenografią i mnóstwem smaczków skierowanych dla fanów marki. Szkoda tylko, że w historię, która bazowała na pierwszej części gry, zamieszano Piramidogłowego, którego obecność, podobnie jak w *Homecoming*, była nieuzasadniona.

Niestety, kontynuująca niedokończone wątki Apokalipsa z 2012 roku, której scenariusz nawiązywał z kolei do SH3, nie miała już tyle szczęścia, a stojący za kamerą Michael J. Bassett popełnił znacznie więcej grzechów i zadaniu zwyczajnie nie sprostał (średnia to mizerniejsze 16%). To obraz niespójny, zrobiony tanim kosztem, a fabularne odstępstwa od oryginalnej historii tylko dowiodły, że za film odpowiadali ludzie, którzy o *Silencie* mieli bardzo nikłe pojęcie.

i w kategorii kieszonkowego hack'n'slasha dawał radę, ale **jako Silent okazał się kompletną porażką i zaprzeczeniem wszystkiego, z czego marka słynęła** (i za co była ceniona). Z nastawionej na narrację drogi przez emocjonalne piekło, gra przeistoczyła się w kooperacyjnego akcyjniaka, w którym upchnięto tonę broni, artefaktów, akcesoriów i ozdobników (charakterystyczna piramida jako nakrycie głowy? Czemu nie!), a nawet sklepik z fantami. Jednym słowem jak na odpuszcie, było prawie wszystko, choć na ogół w kiepskim guście. Tylko grozy zabrakło, bo **BoM z horrorem nie miał już nic wspólnego**. Dodajmy do tego usypiająco nudny design poziomów i jakieś izometryczne abstrakcje zamiast klasycznego widoku zza pleców. W tej abominacji żerującej na kapitalnym uniwersum broniła się jedynie muzyka, ale umówmy się, że to marne pocieszenie. Wielu postawiło na marce krzyżyk, nie wierząc, że kiedykolwiek zdoła się podnieść.

Nadzieje odżyły w 2014 roku za sprawą pewnej nietuzinkowej zapowiedzi na targach Gamescom.

Skasowane nadzieje

Nie trzeba kochać gier Hideo Kojimy, bo bywają równie osobliwe jak ich ekscentryczny twórca. Ale jeśli w podupadłą markę, którą od lat konsekwentnie pograżały zagraniczne ekipy i sam wydawca, ktoś miał tchnąć świeżego ducha, to właśnie taki gość, facet z wizją, *Silent Hills* elektryzował od samego początku, a nazwany tajemniczo P.T. i udostępniony na PSN-ie grywalny teaser projektu sprawił, że miliony serc zabiło szybciej. Demo zaskakiwało nie tylko pierwszoosobową perspektywą, ale i oryginalnym podejściem do tematu. Dostaliśmy zapętloną wędrówkę po nawiedzonym domostwie (a w zasadzie jego niewielkim wycinku), zmieniającą się scenerię i mnóstwo drobnych, acz szalenie niepokojących akcentów. To była tylko wprawka, badanie gruntu, ale chcieliśmy wierzyć, że gra zdefiniuje

je na nowo gatunek, a samej marce przywróci dawny blask.

I kiedy już wydawało się, że mamy sprzedażowego pewniaka, Konami sknociło to, czego pozornie sknocić się nie dało. W wyniku wewnętrznego konfliktu wieloletnia współpraca z Kojimą została zakończona, a *Silent Hills* anulowane i wysłane na wieczny odpoczynek. (Rykoszetem dostało się również *Metal Gearowi*, który po odejściu ojca serii zmienił się we własną karykaturę – *MG Survive*, ktoś to jeszcze pamięta?). Walcząc zaciekle o tytuł najbardziej znienawidzonej firmy, japoński moloch poszedł za ciosem i zrobił coś jeszcze – usunął P.T. ze sklepu Sony. Ostały się jedynie kopie zachowane na dyskach graczy (swoją mam do dziś). Oczywiście gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta – pomysł zapętlonego, zmieniającego się otoczenia nie był może nowy, ale właśnie po P.T. zaczęto go małpować na potęgę, ale to już temat na zupełnie inną opowieść.

Reszta jest milczeniem

I tak dochodzimy do ostatecznego upodlenia marki. **Logo Silent Hill wyładowało na automatach hazardowych i popularnych szczególnie w Japonii maszynach pachinko**, które – jak łatwo się domyślić – z klasycznymi grami nie mają nic wspólnego. Synonim kapitalnego klimatu i głębokiej warstwy narracyjnej, marka, która dzięki niecodziennemu podejściu do sposobów straszenia na dobre zmieniła oblicze survival horroru, została rozmienniona na drobne, a jej esencja i to, co decydowało o jej wyjątkowości, wyrzucone na śmietnik historii.

Wielkie tytuły nie upadają z dnia na dzień, to często proces długofalowy. Można coś poprawić, próbować odmienić, choć czasem kierunek transformacji wydaje się nietrafiony, innym razem na zmiany jest zwyczajnie za późno. Czy Team Silent, a więc ludzie, którzy powołali Ciche Wzgórze do życia, ze stoickim spokojem obserwowali, jak przez dekadę z okładem ich dzieło niszczy? Wątpię. Czy wyrażali sprzeciw, że tak się dzieje? Zapewne. A czy mogli coś zrobić, by do tego nie dopuścić? Być może. Tyle że kluczowe decyzje w takich przypadkach na ogół zapadają tam, gdzie szeregowy pracownik nie ma szans dotrzeć, bo jest ostatnim szczeblem w drabinie...

[CDA]

Nie wszystko stracone?

Nie milkną plotki na temat dwóch nowych odsłon. Pierwsza to reboot, w którego produkcję zamieszani mieliby być Keiichiro Toyama (reżyser pierwszego *Silenta* i niezłej serii horrorów *Siren*) oraz Akira Yamaoka, kompozytor związany z marką od początku. Konami zapewnia, że o swym cennym IP nie zapomnieli, ale powyższe rewelacje oczywiście konsekwentnie demontuje. Kojima również nie złożył broni i w jednym z wywiadów przyznał, że nadal chciałby zrobić horror, choć już rzecz jasna niepowiązany z marką *Silent Hill*. Nowe dzieło to na razie mglisty koncept, ale rzekomo rewolucyjny w swej formule, bo nie uciekający się do starych, zgranych rozwiązań stosowanych przez konkurencyjne tytuły.



DIASKOP

KINO DOMOWE PRL-U

■ Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

Na zestaw kina domowego w Polsce Ludowej składały się: rzutnik (Bajka, później raczej Ania lub Jacek), kawałek białej ściany lub prześcieradło w roli ekranu, kolekcja rolek przezroczy z historiami oraz rodzic do przeczucania kadrów i czytania opisów.

Zaciekawieni mieszkańcy zbiegli się na główny plac, gdy do miasteczka przyjechał czarnoksiężnik. Wyparkował z wozu tajemniczą aparaturę, a potem gromkim głosem zaprosił wszystkich, których stać było na bilet, na pokaz zatytułowany „laterna magica”. Ludzie oniemieli z zachwytu, gdy na ścianie pobliskiego budynku pojawiły się kolorowe obrazy dale-

Nazwane „latarniami czarnoksiężnika” urządzenia wyposażone w soczewkę i źródło światła, które potrafiły rzucać na dowolną powierzchnię obraz ze szklanych przezroczy, były stałym elementem wyposażenia objazdowych sztukmistrzów i bajorzy już w XVIII wieku. Niektórzy wykorzystywali je jako tło dla swoich opowieści, inni próbowali widzów

szybkie przesuwanie przezroczy we wnętrzu urządzenia, a eksperymenty te zaowocowały pod koniec XIX wieku narodzinami kina. Jak to często bywa w historii techniki, widzowie byli zafascynowani nowym wynalazkiem, zapominając o poprzedniku, toteż „laterna magica” musiała wkrótce odejść do lamusa. Jednak jej duch przetrwał jeszcze długo.

i „Koziołek Matołek” (dla najmłodszych), „Czterej Pancerni” (dla starszych) oraz kolejne przygody Buma i Fika (dla wszystkich). Na ekranie z prześcieradła jako pierwszy pojawia się testowy kadr do regulacji ostrości, a potem już fantastyczne obrazy z podpisami. Tata – jak operator latarni czarnoksiężnika sprzed lat – donośnym głosem czyta i opowiada...

Wyświetlanie przezroczy było w Polsce znane od dawna (patrz ramka), a liczba jej zastosowań stale rosła. Jako że naniesione na taśmę celuloidową obrazy, przez które przepusz-

Wynalazek z XVII wieku sprawdził się i w wieku XX.

kich krain i rysunki biblijnych scen, o których opowiadał magik. Nagle jednak – ku przerażeniu zebranych – tuż przed widowiskiem zaczął wydobywać się jasny dym, na którego tle zamajaczała niewyraźna sylwetka człowieka. Czarnoksiężnik wywołał ducha!

przerazić lub zaskoczyć, stosując optyczne sztuczki. Wystarczyło przecieć choćby ukrytą za plecami publiczności latarnię na kołach przybliżać do ekranu, by wywołać szokujący efekt powiększania prezentowanego obrazu! Z czasem rozpoczęto też próby odwzorowania ruchu poprzez

Kino w domu

Oto lata 70. XX wieku, Polska Ludowa. Wieczorem ciasne mieszkanko w bloku zamienia się w miejsce magicznego pokazu. Zasłony są dziś szczerze zasunięte. Zajmująca całą ścianę salonu meblościanka zostaje zakryta białym prześcieradłem. Przed nim na wysuniętej z kąta kanapie siedzą podekscytowane dzieci. Czekają na ten moment od samego rana. Za ich plecami tata uruchamia rzutnik Ania i ostrożnie ładuje do jego wnętrza rolkę z filmem. W repertuarze „Królewna Śnieżka”

CZY WIESZ, ŻE...

JERZY PNIEWSKI ZEBRAŁ I UDOSTĘPNIŁ WSZYSTKIM CHĘTNYM SKANY KILKU TYSIĘCY POLSKICH BAJEK DO RZUTNIKA. WYSTARCZY SKORZYSTAĆ Z ZASOBÓW NA STRONIE DIAFILM.PL, BY NAWET BEZ PROJEKTORA ANIA POZNAĆ MAGIĘ TYCH OPowieści!

PIONIER

Przezrocza były w Polsce znane co najmniej od lat 20. XX wieku, gdy swój aparat projekcyjny wyprodukowała warszawska wytwórnia Ormak. Co ciekawe, urządzeniu towarzyszyło ponad 700 „seryj filmowych”, czyli zestawów zdjęć i obrazów poświęconych historii i teraźniejszości Polski, jej geografii, życiorysów słynnych Polaków, informacji o dziełach sztuki, osiągnięciach gospodarczych itp., ale również skierowanych do najmłodszych odbiorców bajek i opowiadań. Rzutniki używane były w wielu instytucjach oświatowych i kulturalnych jako pomoce naukowe oraz źródło rozrywki. Ich rolę w upowszechnianiu wiedzy o Polsce chwalił sam Józef Piłsudski!



► Peerelwscy twórcy bajek na diaskopy niespełniali przejmowali się prawem autorskim.



czono źródło światła, można było wyświetlać w dużym powiększeniu, świetnie nadawały się do prezentacji szerszemu gronu odbiorców (czego nie dało się oczywiście zrobić z wydrukiem ilustracji lub papierową odbitką zdjęcia). Stąd używanie diapozytywów w działaniach artystycznych (np. diaporamach) i edukacji, gdzie rzucały na ekran wykresy czy notatki towarzyszyły wykładom (spadkobiercą tych ostatnich są oczywiście prezentacje slajdów puszczone do dziś przy każdej okazji na uczelniach i podczas korporacyjnych nasiadówek).

Urządzenia – niezbyt drogie w produkcji i łatwe w eksploatacji – świetnie nadawały się również i do domowych zastosowań. **Jeszcze w latach 50. zaczęto produkcję rzutników, fachowo zwanych diaskopami**, a potentatem w tej branży stały się łódzkie Zakłady Kinotechniczne. Modele takie jak Bajka (najstarsza, lecz do dziś zachwycająca designem) czy późniejsze Ania lub Jacek pozwalały nawet nieobeznanemu z techniką użytkownikowi zamontować w aparacie rolę z filmem i zorganizować w domu prawdziwe kino domowe!

Dodajmy: często jedyne, bowiem sieć prawdziwych kin obejmowała głównie większe miasta, zaś oferta telewizji ograniczała się do jednego, a od początku lat 70. do zaledwie dwóch kanałów. Ba!, jeszcze w następnej dekadzie atrakcją tylko dla zamożnych był telewizor kolorowy, toteż historie z przezroczy stanowiły znakomite urozmaicenie wieczornych rozrywek. Na szczęście państwo zdawało się rozumieć tę potrzebę, stosunkowo sprawnie dostarczając obywatelom – zwłaszcza tym najmłodszym – filmów do rzutników.

Wspólna sprawa

Pierwsze „bajki na ekran” w Polsce produkowały już w latach 50. Państwowe Zakłady Foto-Przezroczy.

Były czarno-białe, pozwalały dzieciom zapoznać się nie tylko z klasycznymi baśniami („Trzy świnki”, „Rybak i złota rybka”...), ale także ze streszczeniami lektur szkolnych. W serii obecne były również wydawnictwa propagandowe, sławiące na zdjęciach dokonania polskiego (ludowego) wojska, trud górników czy dzieło odbudowy stolicy.

Wkrótce potentatem na rynku przezroczy stały się jednak Zakłady Fotograficzne Wspólna Sprawa, a ich logo – charakterystyczne trzy wąsate skrzątki – doskonale znało każde dziecko. Warto zwrócić uwagę, że z czasem poszerzeniu uległ także repertuar. Oczywiście oferowano przede wszystkim ilustrowaną klasykę polskiej i światowej literatury dziecięcej („Alicja w Krainie Czarów”, „Przygody Koziołka Matołka”, „Pinokio”...) oraz adaptacje lektur („Ogniem i mieczem”, „W pustyni i w puszczy”...), ale nie tylko.

Hitem wśród starszej widowni okazały się „Przygody czterech pancernych i psa”, bazujące na fotosach i fabule z popularnego wówczas serialu. Co ciekawe, również umieszczona na przezroczach wersja tej historii przybrała serialową formę – by poznać ją całą, trzeba było zdobyć kilkanaście rolek. W odcinkach ukazywały się także m.in. przygody Zorro czy Robin Hooda, co wiązało się z ograniczoną pojemnością rolki filmu – na jednej dało się upchnąć ok. 30 kadrów, a część opowieści potrzebowała oczywiście dłuższego formatu.

Warto podkreślić, że wśród odtworzonych produkcji pojawiały się jednak również autorskie perełki. Para pluszowych misiów-detektywów Śpioszek i Trocinek czy niedźwiedź Bum i piesek Fik, którzy próbowali samodzielnie postawić dom, nie byli bohaterami zapożyczonymi z literatury czy filmu, lecz istnieli wyłącznie na przezroczach Wspólnej Sprawy!

W latach 80. potentatowi przybyła konkurencja. Własną serię opowieści opartych na klasycznych baśniach i pięknych zilustrowanych przez profesjonalnych grafików oferował państwowy gigant – Krajowa Agencja Wydawnicza. Bajki na bazie swoich kulturowych animacji („Miś Uszatek”, „Przygód kilka wrobla Ćwirka”...) wydawała także wytwórnia Se-Ma-For. Stosunkowo niedroga produkcja przezroczy i ogromne zapotrzebowanie dzieci spragnionych nowych historii skłaniały do aktywności w tej branży również prywatnych przedsiębiorców. Dla nich priorytetem był szybki zysk, toteż pod koniec dekad nastąpił wysyp produkcji niskiej jakości. Pojawiły się np. bajki oparte na obrazach piracko wycinanych z... dobranoczek (kreskówek Disneya, „Smerfów” oraz „Pszczółki Mai”), które charakteryzowały nie tylko klecone na kolanie fabuły, ale i fatalna jakość – kłopoty z ostrością czy nawet krzywo wklejane kadry. Działalność wielu producentów sprawiła jednak, że na rynku bajek pod koniec dekady zapanowała pożądana różnorodność (same baśnie o Królewnie Śnieżce czy Kopciuszku pojawiły się w kilkunastu wersjach).

Powrót z emerytury

Na początku lat 90. rzutniki oraz rolki filmu z bajkami przestały budzić emocje wśród dzieci. Wyparły je nowe w polskich domach wynalazki – magnetowidy VHS i antena satelitarna. Dziś to już również muzealne eksponaty, wtedy jednak pozwalały oglądać nie statyczne obrazy, lecz filmy! Oczywiście z wideo czy zachodnimi kanałami telewizyjnymi nadającymi przez całe dni programy dla dzieci pocziwie Anie i Jacki nie mogły konkurować, trafiły więc na wiele lat do piwnic i pawlaczy. Co ciekawe, gdy ówczesne dzieci same zostały rodzicami, przekonały się, że film odtwarzany z płyty DVD lub in-

ternetu nie ma jednak tej magii co pożyłkie przezrocza. Uruchomienie aplikacji na komputerze czy tablecie nie angażuje przecież w projekcję całej rodziny, jak niegdyś robił to rzutnik. Starszym dzieciom nie daje satysfakcji, gdy dorosną do funkcji obsługi projektora, a młodszym nie dostarcza motywacji do nauki czytania, by „awansować” do roli lektora.

Obserwujemy zatem renesans popularności muzealnej zdawałoby się techniki, a zakurzone PRL-owskie diaskopy i towarzyszące im bajki osiągnęły na internetowych aukcjach zawrotne ceny. Okazuje się, że w „latarniach czarnoksiężnika” wciąż drzemie jeszcze trochę starej magii.

[CDA]

CZY WIESZ, ŻE...

PRZEZROCZA POZWALAŁY TEŻ NA INNE ATRAKCJE. Z ZSRR PRZYWĘDROWAŁY DO NAS NP. SLAJDY STEREOSKOPOWE: OBRAZY UMIESZCZONE PARAMI W TEKSTUROWYCH KARTONIKACH, KTÓRE OGLĄDANE POD ŚWIATŁO PRZESPECJALNE OKULARY WYCZAROWYWAŁY PRZED OCZAMI WIDZÓW WRAŻENIE TRÓJWYMIARU NA WIELE LAT WCZEŚNIEJ NIŻ ZROBIŁO TO KINO 3D.

MICRO
SOFT

Ten mały i ten miękki

■ Żałuje, że nie jest Gatesem: **Smuggler**

Dość niepostrzeżenie w tym koronawirusowym zamieszaniu przemknęła informacja, że 4 kwietnia Microsoftowi stuknęło 45 lat.

Niebędę was zanudzał drobiazgowym opisem historii tej firmy i listą kolejnych odsłon Windowsa. Opo- wiem tu o jej początkach i ludziach, dzięki którym przyszła na świat.

William III ma plan!

Urodzony 28 października 1955 r. William Gates III (*) pochodzi ze specyficznej amerykańskiej „demokratycznej arystokracji”. Bo są tam rodziny, które – choć w ich żyłach nie płynie błękitna krew – to de facto tworzą rodzaj specyficznej elity: wiecie, te klany Kennedych, Bushów, Vanderbiltoów itd. Gatesowie może nie byli aż tak ważni jak tamci, ale zdecydowanie nie jest to „typowa amerykańska rodzina”. Jego ojciec miał dobrze prosperującą praktykę

adwokacką, a matka zasiadała w radzie jednego z banków, udzielała się też w zarządzie Uniwersytetu Waszyngtońskiego. To niewątpliwie pomogło Billowi w jego drodze na szczyt, co tu kryć. Ale Bill nie był rozpuszczonym dzieciakiem z bogatego domu, zawdzięczającym wszystko pieniądзом taty i koneksjom mamy. Od dzieciństwa zdradzał spore zdolności do matematyki. W pełni jego talenty objawiły się, gdy skończył 13 lat i rozpoczął naukę w Lakeside School – elitarnym liceum, do którego nie trafiało się przypadkiem. Trzeba było być albo bardzo zdolnym, albo bogatym – tu akurat Gates spełniał oba kryteria. Tam zainteresował się programowaniem. A że jednocześnie zabłysnął jako matematyczny ge-

nius, to szkoła zwolniła go z nauki tego przedmiotu, pozwalając mu w tym czasie szlifować koderskie umiejętności. (Nawiasem mówiąc, końcowe egzaminy Bill zdał z wynikiem 1590 pkt. na możliwych 1600).

...Lecz zaraz, skąd w 1968 komputer w amerykańskim liceum? Otóż jego kierownictwo wyłożyło kasę na terminal oraz wykupiło czas dostępu do komputera należącego do firmy General Electric po to, żeby uczniowie mieli styczność z najnowszymi technologiami, które zdaniem wykładowców w bliskiej przyszłości miały zdominować codzienne życie. Po jakimś czasie pieniądze na dzierżawę łączy się skończyły, ale uczniowie zrzeszeni w nieformalnym The Lakeside Programmers Group (wśród których był Gates i jego szkolny kumpel, o dwa lata starszy introwertyczny **Paul Allen**, z którym przyjaźnił się aż do jego śmierci) nie zamierzali zrezygnować z tak fascynującej rozrywki. Ich zdolności programowania były już na tyle wysokie, że wykorzystując lukę w systemie zabezpieczeń, nielegalnie podłączyli się do komputera PDP-10 stanowiącego własność firmy Computer Center Corporation i korzystali

z niego do własnych celów. Gdy w końcu sprawa wyszła na jaw, awantura była nieziemską, a młodzi programiści dostali kategorię „szlaban” na dalsze tego typu zabawy pod groźbą usunięcia ze szkoły. Już wtedy Bill snuł wielkie plany na przyszłość. Allen wspomina, że 13-letni Gates zadał mu kiedyś pytanie: „Jak myślisz, jak by to było prowadzić firmę z listy Fortune 500?” Po czym zasugerował, że kiedyś będą mieli swoją własne przedsiębiorstwo. Allen uznał to za niezły żart.

Pierwsza kasa

Gates swe pierwsze „branżowe” pieniądze zarobił już w 1969, pisząc program zarządzający listą płac dla Information Sciences Inc. Mając lat 17, w 1973, wraz z Allenem przeniósł się do Vancouver (ale nie w Kanadzie – mowa o mieście w okolicach Waszyngtonu), gdzie pracował dla BPA Dittmer Control Center, za niecałe 170 dolarów tygodniowo. „Cztery dolary na godzinę to były grosze dla doświadczonego programisty, nawet wtedy, ale Bill i ja nie mogliśmy uwierzyć w nasze szczęście. To była szansa, by znów pracować razem na PDP-10, i to jeszcze za wynagrodzeniem!” – wspominał po latach Paul Allen. Nawiasem mówiąc, gdy BPA składało Gatesowi ofertę pracy (sami się do niego zwrócili, bo miał już tzw. „fejm” w środowisku programistów)

Czy wiesz, że

To Microsoft (a konkretniej Gates) napisał pierwszą w historii grę na PC. Zainteresowanych tematem odsyłam do mej rethistorii na naszej stronie WWW, o tutaj: bit.ly/2zCEdTO



Czy wiesz, że

Obecna rynkowa wartość Microsoftu (stan na maj 2020) to około **1 BILION** (tysiąc miliardów) dolarów. Firma zatrudnia ok. **90 000** osób w 125 krajach.

headhunterzy nie wiedzieli, że Gates jest jeszcze niepełnoletni...

Fakty i MITS-y

Po tym kilkumiesięcznym epizodzie Allen wrócił na Washington State University, a Gates rozpoczął pierwszy rok studiów na Uniwersytecie Harwarda. W 1975 dość przypadkowo wpadł mu w ręce numer magazynu „Popular Electronic” opisujący Altaira 8800. Był to pierwszy popularny komputer osobisty dostępny dla „zwykłego człowieka”. Wyprodukowano sumie około 10 000 egz. Altaira, z czego spora część w formie zestawu



► **Ekipa Microsoftu A.D. 1978. Praktycznie każda osoba na tej fotce, włącznie z sekretarką, została po latach co najmniej multimilionerem.**

8800 napisali jego emulator, wykorzystując w tym celu komputer PDP-10 na uniwersytecie, gdzie studiował Gates. A potem opracowali na nim interpreter BASIC-a. Ostatnie linijki kodu Allen pisał jeszcze w samolocie, którym leciał wraz z Gatesem do siedziby MITS. Ale pierwsze podejście nie wypadło dobrze – komputer po uruchomieniu programu natychmiast się zawiesił. Programiści przez całą noc

platformy oraz microsoftowych wersji języków programowania Fortran i Cobol. W połowie 1980 roku do spółki dołączył kolejny wspólnik – Steve Ballmer (również kolega Gatesa, tyle że ze studiów), a Bill został oficjalnie jej prezesem. W tymże roku **IBM zaproponował im współpracę nad interpreterem języka BASIC dla komputera IBM PC**, który dopiero miał wejść na rynek.

I tu dygresja – właściwie jak to się stało, że ówczesny gigant zauważył właśnie Microsoft, wtedy po prostu jedną z wielu firm software’owych? Fani Gatesa twierdzą, że to dzięki jakości ich programów. Ci bardziej cyniczni mówią, że to raczej efekt „mamy na stanowisku”, która w czasie jednego z biznesowych lunchów wspomniała szefem IBM-u o obiecującej firmie software’owej prowadzonej przez bardzo zdolnych ludzi, w tym – ach, cóż za dziwny przypadek – jej syna.

DOSkonały interes!

Najlepsze w tym wszystkim jest to, że **Gates nie wykazał specjalnego zainteresowania ofertą** i... odesłał przedstawicieli IBM do zaprzyjaźnionej firmy Digital Research. Ale z nie-

jasnych powodów jej prezes tak zlekceważył potencjalny kontrakt, że wyjechał z biura w momencie, gdy przybyli tam ludzie z IBM. IBM zastukał więc ponownie w gatesową bramę (wybaczcie ten kiepski kalambur). Z tą różnicą, że nie było już mowy tylko o BASIC-u. Teraz poprosił Microsoft o **stworzenie systemu operacyjnego na ich nowy komputer!** Bill tym razem nie odmówił. Ale nie zamierzał pisać systemu operacyjnego od zera. Wiedział bowiem że firma Seattle Computer Product miała w ofercie już gotowy system QDOS („Quick and Dirty Operating System”) napisany przez Tima Pattersona. Za 50 000 USD Microsoft wykupił wszelkie prawa do OS-u. Po wprowadzeniu kilku poprawek program został przemianowany na MS-DOS i zaprezentowany, a potem sprzedany IBM-owi za... 430 000 dolarów.

Tu znów Gates wykazał się niesamowitym biznesowym sprytem, bo zastrzegł sobie w umowie **możliwość samodzielnego sprzedawania MS-DOS przez Microsoft**, na co IBM przystał, chyba do końca nie rozumiejąc, na co wyraża zgodę. Ten jeden krótki paragraf przyniósł firmie Gatesa ogromne zyski w następnych latach, bo sprzedano w sumie około 100 mln egz. MS-DOS-a! Tenże DOS był też „kręgosłupem” kilku kolejnych wersji systemu Windows (de facto będących tylko nakładkami graficznymi na niego), z których pierwsza pojawiła się już w 1985. I dopiero od tego momentu zaczął się prawdziwy wzlot Microsoftu... ale to już zupełnie inna historia. [CDA]

45 lat minęło jak jeden dzień!

do samodzielnego montażu. (Jego cena to 439, a złożony fabrycznie komputer wyceniono na 670 USD – dziś byłoby to niemal 4000 dolarów). Za tę cenę miało się na biurku wielkie pudło z procesorem Intel 8080 i 256 bajtów pamięci RAM (!), z możliwością rozszerzenia aż do 4 KB, acz za straszne zresztą pieniądze.

Altair nie miał klawiatury ani wyjścia na monitor (komunikował się, migocząc diodkami umieszczonymi na obudowie). A programowanie, w assemblerze, odbywało się poprzez pracowite przestawianie przełączników umieszczonych na przednim panelu maszyny. Można też było pójść na łatwiznę i wgrać do niej software – z taśmy perforowanej. Problem w tym, że tego softu było tyle, co (prawie) nic. Gatesowi przyszła do głowy genialna myśl, by stworzyć na tę maszynę interpreter języka BASIC, dzięki czemu nawet amatorzy mogliby w nim pisać własne programy. Pomysłem podzielił się z Allenem, po czym zapukali do drzwi firmy MITS, producenta komputera, z zapytaniem, czy nie chciałby może obejrzeć ich interpretera BASIC-a na Altaira, nad którym kończą właśnie pracę. A że chcieli – umówiono się na pokaz za kilka tygodni.

To, że obaj panowie nie mieli wówczas ani linijki gotowego kodu, a także komputera Altair, nie było dla nich wielkim problemem. Ot, najpierw na podstawie technicznego opisu Altaira

nanosili poprawki i następnego dnia prezentacja zakończyła się wielkim sukcesem – nie tylko sprzedali swój program... ale też dostali w MITS pracę. (Nawiasem mówiąc, Bill wynegocjował bardzo dobry kontrakt za licencję na owego BASIC-a. Do dziś uważany za wzorcowy, jeśli idzie o tworzenie umów licencyjnych oprogramowania. A zarobioną kasą podzielił się z Allenem w stosunku 60:40, argumentując że włożył w ów program więcej pracy, co Allen zaakceptował).

Mały i miękki

Gates i Allen bez większego namysłu i żalu zrezygnowali ze studiów, bo uznali, że to programowanie jest tym, co naprawdę chcą robić w życiu. Szybko też odeszli z MITS i założyli spółkę. Pierwotnie miała się nazywać Allen & Gates, ale ze względów komercyjnych przybrali wymyśloną przez Allena nazwę – Micro-soft. (od **MICRO**procesor i **SOFT**ware). „Micro” miało też sugerować, że programy tworzone są nie na wielkie mainframe’owe szafy, ale na nieduże komputery. (Nie funkcjonowało wtedy jeszcze pojęcie „personal computer”). Dywiz w nazwie szybko zniknęła... i tak pojawił się Microsoft. (Znak towarowy oficjalnie zarejestrowano w listopadzie 1976).

Od zera do milionów

Początki były trudne. W pierwszym roku działalności Microsoft wykazał zysk w wysokości 22 000 dolarów i zatrudnił w sumie sześć osób.



► **30 lat później i 100 mld dolarów więcej... Gates nie wygląda już jak syn Allena, którego tata wziął do pracy.**

Czy wiesz, że

Majątek Billa Gatesa wyceniany się obecnie na 107 mld \$, co obecnie czyni go drugą – po szefie Amazona – najbogatszą osobą na świecie. (A warto pamiętać, że wiele z posiadanych miliardów przekazał na cele charytatywne). Paul Allen zmarł w 2018 na raka, również jako miliarder i filantrop.

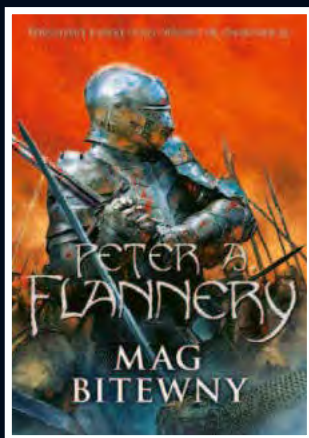
(*) Tak naprawdę to IV, ale jego ojciec z bliżej nieznanых przyczyn nie wstawił sobie przy nazwisku należnej mu trójeczki.

PETER FLANNERY, „MAG BITEWNY”

Skuszony promocją i coraz bardziej pogłębiającą się nudą nabyłem w jednej z internetowych księgarni książkę nieznanego mi autora. Zajawka obiecywała to, co tygrysy lubią najbardziej: wartką akcję, mnóstwo magicznych pojedynków i świat inspirowany średniowieczną Europą. Fabuła skupia się na świecie, w którym ludzkość prowadzi wojnę z demonami. Czempionami naszego gatunku są tytułowi magowie, którzy potrafią nawiązać mistyczną więź ze smokami. W centrum akcji znajduje się Falko Dante, syn oszalałego maga, który w przeszłości zabił swoich pobratymców. Falko to słaby i chorowity młodzieniec, jednak to właśnie od niego zależeć będą dalsze losy wojny.

Już kilka powyższych zdań powinno zapalić wam w głowach czerwoną lampkę. Jeśli pomyślelicie, że gdzieś już czytaliście coś podobnego, to... tak, zapewne macie rację. Autor nie bawił się w subtelności i po prostu wyciągnął z kufierka każdy schemat, jaki znajdziemy w literaturze fantasy. Pogardzany główny bohater, którego zadaniem jest ocalenie świata? Jest. Spisek złych magów, którzy chcą ukroić dla siebie więcej władzy w czasach kryzysu? Oczywiście! Nieprzebrane zastępy demonów i zombie-ludzi, którzy nie czują bólu? No ba! Do jednego gara wrzucono „Władcę Pierścieni”, całego „Eragona”, trochę George’a Martina i Briana McClellana, doprowadzając to szczyptą innych tytułów i twórców. Nie pomaga również polskie wydawnictwo. Fabryka Słów z jakiegoś powodu (ciekawe, jakż on mógł być?) zdecydowała się podzielić książkę na dwa tomy. Niestety skutkuje to bardzo dziwnym zakończeniem części pierwszej. Bo o ile pierwsza połowa dzieła pełna jest bitew i akcji, o tyle w drugiej fabuła tak gwałtownie zwalnia, że zakończenie zupełnie nie zachęca na sięgnięcie po kolejną część. Podejrzewam, że autor chciał poświęcić środek swojej książki na nakreślenie polityki świata i rozwój swoich postaci, jednak zupełnie się nie spodziewał, że jakiś wydawca utnie mu dzieło w połowie. Czy warto sięgnąć po Maga bitewnego? Nie. Mag bitewny to jedna z najgorszych książek, jaką przeczytałem w tym roku.

[Kaladin]



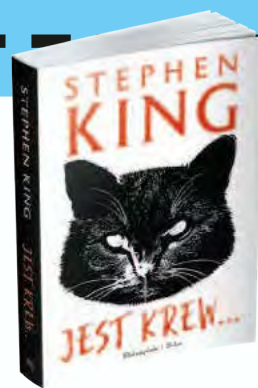
KSIAZKA

STEPHEN KING, „JEST KREW”

Szczyt literackiej formy King ma już niewątpliwie za sobą, co nie oznacza że nie potrafi już pisać wartkich uwag książek. Nie inaczej jest z najnowszym tomem, sygnowanym jego nazwiskiem. To zbiór czterech długich opowiadań. Najsłabsze i na szczęście najkrótsze („Telefon pana Harrigana”) mamy na początku. Ładnie napisane... ale jakoś nie straszy i jest dość przewidywalne. Ba, rzekłbym nawet, że nieco staroświeckie. Fani trylogii „mercedesowej” niewątpliwie ucieszą się z najdłuższego w książce tekstu tytułowego, w którym powraca neurotyczna Holly Gibney i kilka innych znajomych z owego cyklu postaci. I choć nie mogę się oprzeć wrażeniu, że King zrecyklingował w nim te wątki i pomysły, które nie zmieściły mu się w „Outside-rze”, to czyta się to naprawdę dobrze, nawet pomimo tego, że pod koniec jak na mój gust za dużo jest „deusa” w tej narracyjnej „machinie”. „Szczur” przez większość czasu zdaje się być studium pisarza pogrążającego się w szaleństwie, by pod koniec zaskoczyć czytelnika nagłą zmianą tonacji. Dobre, niepokojące, nasuwające rozmaite możliwości interpretacji. Ale jak dla mnie zbyt długo się rozkręca, tak jakby pierwotnie King planował to jako powieść, a nie nowelę.

Wisienką na tym torcie jest „Życie Chucka”. Opowiadanie składa się z trzech aktów, dziejących się na przestrzeni 25 lat, połączonych, acz w dość pokretny sposób, postacią tytułowego bohatera i puszczonej od końca. Akt trzeci, którym rozpoczynamy lekturę ma przygnębiającą atmosferę nadciągającego *Götterdämmerung* i w dziwny sposób ewoluuje od stuprocentowej realistycznej opowieści w senny koszmarny. W drugim akcie w ogóle nie ma horroru (to czysto obyczajowy obrazek), a w trzecim jest tylko jakieś jego delikatne, acz niepokojące, muśnięcie. Ale dopiero po ich lekturze w pełni rozumie się to, co zdarzyło się na początku. To jest jedno z tych opowiadań Kinga, które pozostają w pamięci... Szkoda, że pozostałe mu nie dorównują, ale tak czy siak jest to pozycja, po którą fan Króla może sięgnąć i nie będzie żałował poświęconego na lekturę czasu. W skali CDA to takie 7 za całość (i 8+ za „Życie Chucka”).

[Smg]



MUZYKA



By w pełni docenić kunszt szczecińskiego duo, potrzebowałem czasu. Śpiewnik Domowy to bowiem album (w zasadzie EP-ka, bo pobuając główką można tylko do ośmiu utworów, w tym jednego remiksu, a całość nie przekracza 30 minut) inny niż pozostałe, mogący nie spodobać się fanom poprzednich dokonań. Nie ma w nim numerów-killerów, pokroju „Błędu” czy „Rozmowy”, są za to przeblaskotliwe teksty Łonego,

w których opowiada o lego, synu i starej szafie, stereotypach, tolerancji, czy wolności w sztuce. Są też beats Webbera, który chyba przeszedł samego siebie, z lekkością splótłszy afrobeat, wschodnie folkowe rytmy oraz klezmerską muzykę. Śpiewnik wielokulturowością stoi i mimo że pozornie wydaje się obcy względem reszty albumów, to tak naprawdę jedna z najlepszych, najbardziej przemyślanych i swojskich kompozycji duetu.

PS Zapytany przez Łonego „Co tam, Mordo?” odpowiadam: „ach, pomału, choć perspektywy mgliste, pełne banałów, to niosę ten biznes, co mi zostało. Trzymajcie tam kiuki, byśmy redakcją wyszli z impasu spokojnie i zacie.” No co, starałem się!

[Bastian]

„TYLER RAKE: OCALENIE”

Bohater najnowszego hitu Netfliksa wplątuje się w wojnę między narkotykowymi baronami. Gdy jeden drugiemu porwya syna, Rake podejmuje się zadania odbicia chłopaka i wywiezienia go z miasta. Oczywiście po drodze wszystko koncertowo się komplikuje, a gdy w ślad za dziećmiakiem ruszają miejscowi gangole i skorumpowana policja, misja trudna staje się niemożliwą. Brawurowo zagrany przez Chrisa Hemswortha najemnik jest jak skrzyżowanie Johna Wicka z Jasonem Bourne’em. To bohater bardzo kliszowy, ale nie ma tu miejsca na pogłębianie postaci i hamletowskie rozterki. Wiemy o nim dokładnie tyle, ile trzeba wiedzieć – to chodząca maszyna do zabijania, ale moralny kompas sztywno wytycza mu drogę kolejnych kroków, nawet jeśli cały świat dookoła będzie próbował powiedzieć, że są łatwiejsze wybory i mniej wyboiste ścieżki. Swoje trzy grosze dorzuca również miejsce akcji. Dzielnicie biedoty w stolicy Bangladeszu odmalowano szczególnie plastycznie. Widzimy ten

chaos, słyszymy ogłuszający gwar, niemal podskórnie czujemy spiekotę i kurz wgrzyżający się w nozdrza. Przeludnione ulice Dhaki są niejako bohaterem trzeciego planu. Służą nie tylko za efektowną makietę, ale i bardzo plastyczny środek wyrazu. Szczególnie dobrze to widać w trakcie kilkunastominutowej sceny zmontowanej tak, by sprawiała wrażenie jednego płynnego ujęcia, w której uczestniczymy w szaleńczym pościgu i walkach na bliskim dystansie. Powiedzieć, że ich choreografia jest obłędna, to nic nie powiedzieć.

Film jest debiutem reżyserskim Sama Hargrave’a, ale kaskaderskie doświadczenie, które nabył m.in. przy Atomic Blonde, bardzo wyraźnie tu punktuje. To proste, ale emocjonujące kino akcji, adrenalina w czystej, niezmaconej postaci. Film wzorowo stopniuje napięcie, a niepisana zasada każde oczekiwać, że po ciszy zawsze przychodzi burza. W tym przypadku taka z piorunami i gradobicie. **[Siekiera]**



SERIAL



„AFTER LIFE”, SEZON 2

To opowieść o Tony’u, którego żona umiera na raka. Mężczyzna wpada w podzytą sarkazem odmianę depresji. Pierwszy sezon koncentrował się na pytaniu: czy główny bohater popełni samobójstwo? Jako, że powstały kolejne odcinki, to spoilerem nie będzie stwierdzenie, że Tony jednak decyduje się żyć i walczyć z depresją. Co najbardziej pokochałem w pierwszym sezonie? Idealny balans między czarnym, ironicznym humorem a momentami pełnymi emocji. Niestety, z przykrością stwierdziłem, że balans ten został zachwiany. Praktycznie każdy odcinek kończy się obecnie wyciskaniem łez (czasami zupełnie niepotrzebnymi!), a Tony coraz rzadziej rzuca kąśliwymi uwagami. Oczywiście, pewnie jest to spowodowane założeniami fabularnymi i chęcią przełamania schematu „ironicznego dupka”, ale produkcja traci przez to odrobinę swojego uroku. Nie przepadam także za poprowadzeniem niektórych wątków, zwłaszcza tego z problemami małżeńskimi szwagra Tony’ego, Matta. Nie dość, że pojawiły się one dość niespodziewanie, to jeszcze zostały maksymalnie spłycone i, koniec końców, nie wnoszą nic nowego do fabuły.

Jednak to wciąż świetna czarna komedia, która sprawi, że nieraz szczerze się zaśmiesz, ale także, że sięgniesz po chusteczkę. To również obraz życia w małym miasteczku, radzenia sobie z traumą oraz spora dawka specyficznego, angielskiego humoru. **[Kaladin]**

„LIST DO KRÓLA”

Serial luźno oparto na książce pisarki Tonke Dragt o tym samym tytule. Opowiada o Tiurim, młodzieńcu, który w dzień pasowania na rycerza dostaje zadanie dostarczenia niezwykle ważnego listu do króla sąsiedniego kraju. Chłopak podczas podróży odkrywa swoją przeszłość, powiązania z szamańską magią i jest ścigany przez wrogów chcących odzyskać tytułową przesyłkę.

Fabularnie mamy więc typową podróż połączoną ze zdobywaniem nowych przyjaciół i uratowaniem świata przed złem. Serial wyróżniają jednak bohaterowie, których nie sposób nie polubić. Dużym plusem jest również końcowy zwrot fabularny, który niewątpliwie was zaskoczy. Tyle pozytywów. A negatywy? W produkcji widać mały budżet i duże nastawienie na efekty komputerowe. Często miałem też wrażenie, że niektóre lokacje się powtarzają, ale grają zupełnie inne miejsca, a niektóre odcinki są do bólu przegadane. Reklamowany jako młodzieżowa wersja „Gry o tron” jest przyzwoitym – i nic więcej – wypełniaczem czasu. Ale można mu dać szansę. **[Kaladin]**



NINA OLSZEWSKA, „PUDŁO. OPOWIEŚCI Z POLSKICH WIĘZIEŃ”

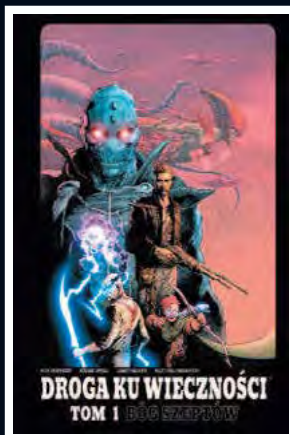


Literatura faktu jest o tyle wartościowa, o ile nie zakradnie się do niej przesadna liczba niepotrzebnych wtrąceń od autora. Zdecydowanie zbyt rzadko serie reporterskie dają efekt „wow” i wrażenie uczestniczenia w wydarzeniach, zamiast uczucia czytania osobistych wrażeń twórcy. Książka Niny Olszewskiej na szczęście okazała się doskonałym kompendium wiedzy na temat „polskiej odsiadki”. Szczegółowo zobrazowane realia życia za kratkami w zakładach karnych i aresztach na terenie naszego kraju okraszone są nieprzerywanymi rozmowami z osadzonymi. Autorka prowadzi z nimi dialogi na tematy nie tylko ważne, ale i błahe – chciałoby się rzec: „ludzkie”. Całokształt daje zupełnie inny obraz odsiadki niż ta stereotypowo zakodowana w powszechnej świadomości. Z lektury można wyciągnąć ciekawe wnioski na temat warunków życia za kratkami i stanu umysłu osadzonych. Czy w zamknięciu można czuć się... dobrze? I zapomnieć do czasu zwolnienia, że poza murami jest inny, może lepszy świat? „Pudło” to debiut autorki. I niepomnie wciąga, zamykając za czytelnikiem karty z takim impetem, jak za osadzonymi zatraskują się kraty. **[Cerebrum]**

KOMIKS

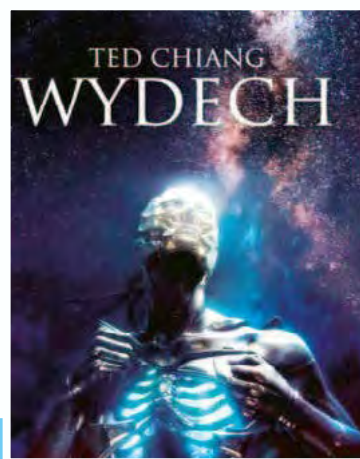
„DROGA KU WIECZNOŚCI. BÓG SZEPTÓW”

Nowy twór tercetu Remender-Openy-Kollingsworth to seria przygód dziejących się w wykreowanym z niezłym rozmachem świecie fantasy. Pierwszy tom komiksu zawiera 9 zeszytów. Na ich łamach dzieje się tyle, że nie sposób oderwać wzroku. Nie tylko ze względu na świetną kreskę i bogactwo kolorów oraz ciekawie wykreowane stwory (są przepiękne!), ale też samą fabułę. Kiedy jako jedyny w całej krainie jesteś wolny od ugruntowanych przekonań i nagle trafisz na Władcę, który w zamian za podporządkowanie się jego woli obiecuje ci złote góry, co robisz? Szczególnie, jeśli Władcą tym jest obsesyjnie sięjący paranoję Bóg, który zamiast wspierać pieczołowicie wznoszących modły wiernych, sączy jad. Ulegasz, czy nie? Świat stworzony przez Remendera, a zilustrowany i pokolorowany przez Openy i Hollingswortha pełen jest tajemnic i efektownych zwrotów akcji, które czytelnik pochłania jednym tchem i czeka na więcej. Zdecydowanie warto, szczególnie, jeśli gustuje się w klimatach z Thorgala, Valeriana czy Sagi. **[Cerebrum]**



TED CHIANG „WYDECH”

Zbiór zawiera dziewięć opowiadań, a każde to prawdziwa perełka gatunku science-fiction. Ich siła nie polega jednak na oryginalności, bowiem nawet średnio obeznany z fantastyką naukową czytelnik rozpozna większość motywów. Oto kilka pierwszych z brzegu haseł: rozważania nad SI, podróże w czasie, wybiórczość pamięci, równoległe światy, wolna wola. Na szczęście Chiang nie ogranicza się do suchych dywagacji, bo jest i ciekawa narracja, i zabawa formą (opowiadanie w stylu Baśni z Tysiąca i Jednej Nocy, czy w formie listu albo jednej długiej modlitwy), a miejscami nawet akcja. Największe wrażenie robi wiarygodność narracji oraz to, z jaką czułością pisarz pochyla się nad losami bohaterów. Bez popadania w dziesiątki dygresji Chiang potrafi tchnąć w postacie życie, w czym przypomina mi Davida Brinna i jego cykl o Wspomaganych, w którym nawet najbardziej wymyślne gatunki wzbudzały sympatię. Przy czym „Wydech” to nadal rasowe science-fiction, a nie banalne opowiadki o przygodach w kosmosie. Pod koniec książki znajduje się komentarz autora odnośnie do wszystkich poruszonych w opowiadaniach zagadnień. Nie ma tu przypadkowości ani pisania czegokolwiek pod wpływem natchnienia. Jest za to inteligentne podejście do aktualnych i wciąż nierozwiązanych zagadnień. **[Joanna]**



✕ PREMIERY KSIĄŻEK (POLECANKI SMUGGLERA)

✕ Houghton Vince, „Jak wysadzić Księżyc i inne szalone pomysły szpiegów, wojskowych i naukowców”



Czy wiecie, że w 1942 roku brytyjska marynarka skonstruowała niezatapialny gigantyczny lotniskowiec zbudowany z... lodu i trocin? Że w 1958 roku amerykańska armia planowała zbombardować powierzchnię Księżyca bombą atomową? Że w 1967 roku CIA rozpoczęła w radzieckich ambasadach operację podsłuchów za pomocą żywych kotów z wszczepionymi mikrofonami? Te i dziesiątki innych dziwnych pomysłów znajdziecie w tej lekko napisanej popularnonaukowej książce. **[Smg]**

✕ Michael Palin, „Korea Północna. Dziennik podróży”

Czyli książkowa (i poszerzona) wersja cyklu reportaży filmowych jednego z montypajtonowców z wizyty w tym dziwnym kraju. Autor okazuje się nie tylko zdolnym satyrykiem ale i niezłym reportażystą, a jego okraszone brytyjskim poczuciem humoru – ale pozbawione nadmiernego sarkazmu – komentarze czyta się bardzo przyjemnie. Warto. **[Smg]**



MARK KOZELEK, „ALL THE BEST, ISAAC HAYES”

Zetknęliście się kiedykolwiek z wykonawcą, który zamiast – jak Bóg przykazał i sztuka nakazuje – śpiewać „normalne” piosenki z refrenem, przy akompaniamencie odczytuje na scenie tasiemcowate teksty będące swego rodzaju dziennikiem – zapisem strumienia świadomości? Takim melorecytującym artystą jest Mark Kozelek. Pod koniec kwietnia ukazała się kolejna płyta „All the Best, Isaac Hayes” tego niezależnego multiinstrumentalisty polskiego pochodzenia. O ile w poprzednich „gadanych” produkcjach (wydawanych również pod szyldem Sun Kil Moon) proporcje muzyki do tekstu mówionego wynoszą mniej więcej po połowie, o tyle tę – tym razem dwupłytową – melorecytacja wypełnia niemal w całości. I dobrze. Czas ten bowiem sprzyja wyciszeniu, a „czytane” utwory pozwolą nam przenieść się w miejsca, o których opowiada Kozelek. I tak dzięki nastrojowym gawędom z lirycznym pianinem w tle przeniesiemy się do San Francisco (gdzie Kozelek mieszka) i Los Angeles, a dzięki utworom Calgary, Ottawa, Vancouver, Winnipeg odbędziemy z nim też podróż po Kanadzie, do której z południa Stanów dotrzemy niemal prościutką jak drut autostradą nr 81 (piosenka – Highway 81). Niemal jak zwykle usłyszymy swoisty dziennik podróży, rozliczne opowieści o napotkanych osobach, zapis codziennych doświadczeń i rozmyślenia o upływie czasu.

[Chen Pi]

PS Jeśli pamiętacie piosenkę o prostytutce z „South Parku”, którą śpiewał Jerome’a McElroy, to jesteście w domu. Głosu „Szełowi” używał bowiem śp. Isaac Hayes, który słowami tytułu najnowszej płyty podpisał się na futerale gitary Kozelka.



„ŻEGNAJ, MÓJ SYNU”

O ile jesteśmy po uszy zanurzeni w chińszczyźnie (nie myślę tu o tej odmianie kuchni azjatyckiej, lecz o przedmiotach codziennego użytku), o tyle z kinematografią Państwa Środka stosunkowo rzadko mamy do czynienia. Rozjaśnić ją (mroczną tę niewiedzę) może najnowszy film Wanga Xiaoshuaia – „Żegnaj, mój synu”. W trzygodzinnej produkcji nieliniowo prowadzona fabuła, nawiasem mówiąc i nie spojlerując, rozpoczynająca się tragedią, opowiada o losach zwykłej chińskiej rodziny. Tłem tej momentami wstrząsającej sagi jest kilkadziesiąt lat przemian w Chińskiej Republice Ludowej, a w szczególności narzucony przez partię model planowania rodziny 2+1, wskutek którego kobiety zmuszane do aborcji i sterylizacji, a mężczyźni rozważali wazektomię.



Czuć rewolucję kulturalną, której nie pokazano (jest wspomniana przez bohaterów), choć ustępuje ona zobrazowanemu cudowi gospodarczemu i przede wszystkim przyjaźni opierającej się upływowi czasu symbolizowanego w filmie przez powracające co jakiś czas ujęcia wody.

Upprzedzam, że pod koniec tego trzygodzinnego filmu jest cukiwie. Nie bacząc jednak na to, gra aktorska zachwyca do ostatniego kadru. Przepiękne zdjęcia zaś stoją niejako w opozycji do przytłaczającego wręcz smutku i postawy głównych bohaterów, z których – mimo pozornej beznadziei – bije cierpliwość, mądrość i chyba nade wszystkim pokora.

[Chen Pi]

KSIĄŻKA

PIOTR MARECKI, „POLSKA PRZYDROŻNA”

Jesteście na tzw. kawalerskim, z którego wychodzicie bez słowa. W głowie niczym mantrę odtwarzacie refren piosenki „W Polskę idziemy” śp. Wojciecha Młynarskiego, w brawurowym wykonaniu Wiesława Gołasa. Co więcej... robicie to i powstaje z tego arcywciągająca książka.

No może nie do końca tak wyglądały kulisy eskapady, którą Piotr Marecki (wykładowca UJ i aktywista demosceny) odbył rok temu, podróżując samochodem przez Polskę, ale nazwisko i zbieżność z prawdziwymi wydarzeniami absolutnie nie jest przypadkowa.

Wyruszywszy z Krakowa w ciągu dwóch tygodni rzeczony autor przejechał niespełna pięć tysięcy kilometrów. Z założenia unikając autostrad, dróg ekspresowych i wojewódzkich, podróżnik wybrał drogi co najwyżej powiatowe. Kolejne odcinki

pokonywał (bez GPS-u) a to spękanym asfaltem, a to szutrówkami i leśnymi duktami, a to poniemiecką kostką brukową, poradzieckimi płytami czy postpeerelowską betonową tryliką. Owocem tej niecodziennej rajzy jest zapis drogi bogato ilustrowany zdjęciami, na których zobaczymy m.in. fantazyjne rzeźby z opon, niszczone wiaty na przystankach autobusowych, sklep GS-u przerobiony na kościół, opuszczone dworce kolejowe i pordzewiałe stacje benzynowe, bary z tabliczkami „zamknięte”, lokalne kebabiarnie, pizzerie, lodziarnie, bary.

Opublikowany nakładem Wydawnictwa „Czarne” dziennik podróży z dwoma lajtmotywami w postaci przygotowywania „instastorek” i ustawicznego poszukiwania wrzółki do termosu z kawą bądź herbatą miejscami bawi, miejscami smuci. Chapeau bas dla pomysłodawcy za objazd przez Polskę wypłowiałą i złuszczoną, ale taką ją właśnie kochamy.

[Chen Pi]



NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI

CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Dodano zastanawiająco dużą liczbę toalet.

Martwe psy nie będą już szczekać.

Tylko podczas masażu szkielet porusza się delikatnie i prawdziwie.

Naprawiono błąd sprawiający, że więźniowie zostawiali gubernatorami.

Johanka nie ubiera się już na środku gnojowiska.

Naprawiono problem wolnego lub popsutego matchmakingu dla niektórych zabójców.

Stanie na potworach powinno być już niemożliwe.

Znane problemy z Oculus VR – restartuje twój komputer.

Gracz nie widzi już przez ścianę, gdy biegnie z pochodnią w dłoni.

Naprawiono rzadki błąd powodujący wypadnięcie poza

świat gry podczas tworzenia postaci.

Naprawiono problem śmierci po wczytaniu save'a.

Gracz może zespawnować się w lokacji samouczkowej i pozostać tam.

Kamera wraca do dziwnego położenia po wymiotowaniu.

Nie chcieliśmy, by pozostawić bandytów i Połowców bez zwierząt domowych, więc od teraz posiadają psy. Niestety przejmują one agresję swoich właścicieli i atakują Henryka, gdy tylko go zobaczą.

JAK WYSZUKUJECIE CDA W GOOGLE?

zawód serwisant agd szkoła warszawa

Obiecujemy, nie wyszukiwał tego żaden redaktor CDA.

czy można grać na laptopie w ps4 na hdmi

Na rowerze, samochodem? Lechu Rochu Pawlaku, pozdrawiamy!

macgyver 1985 online

Psst... to nie to CDA.

**assassin's creed 2 ukryty pod mo-
żem czerwieni**

Możem? No pewnie, że możem!

**call of duty general
gra myśleniowa**
Lubimy myśleniowców.

Heavy Rain całuje
CDA pozdrawia!

Cdaction cycki

Niektórym się przytyło podczas epidemii, ale żeby od razu tak brutalnie się naśmiewać?!

NADGODZINY



Z ŻYCIA DAWNEJ
REDAKCJI



Z ŻYCIA OBECNEJ
REDAKCJI

PO WIĘCEJ WEJDŹ NA
CDACTION.PL

CD-ACTION Z BEZPŁATNĄ DOSTAWĄ!

Możesz zamówić POJEDYNCZE WYDANIE CD-Action w cenie okładkowej, a my w trosce o Twój komfort i bezpieczeństwo zapewnimy darmową wysyłkę bezpośrednio pod wskazany adres!

Wybierz list ekonomiczny, koszt przesyłki pocztowej na terenie kraju ponosi Wydawnictwo! Zamów na **czytelnia.pl**



CD-ACTION E-WYDANIE!

Już teraz „CD-Action” dostępny w Twoim smartfonie albo na tablecie w cenie 10,99 zł/lub okładkowej!

Wejdź na nexto.pl, e-kiosk.pl, egazety.pl, kliknij w aktualny numer „CD-Action” i zamów e-wydanie!



Aplikacja miesiąca



Almighty Volume Keys

Prosty program, który pozwala zmienić sposób funkcjonowania przycisków głośności. Możemy dzięki niemu np. skonfigurować je, żeby działały jak skróty programowe lub uruchamiały konkretne czynności po wcześniej ustalonej kombinacji przycisków. Apka nie działa ze wszystkimi modelami telefonów, ale warto spróbować – możliwość przywołania latarki potrójnym wciśnięciem ściszenia jest czymś, co ułatwia życie.

Platforma: Android, Cena: darmowe



Nowy standard kart SD

Stowarzyszenie SD Associations opublikowało specyfikację nowego standardu kart pamięci – SD Express 8.0. Wynika z niego, że nowe nośniki będą korzystać z rozwiązań opartych na interfejsie PCIe 4.0 i protokole NVMe. Ma się to przełożyć rzecz jasna na transfery – odczyt i zapis w przypadku nadchodzących kart pamięci będzie dochodził do 4 GB na sekundę. Przy okazji pojawiają się również wolniejsze nośniki, które wyciągną do 2 GB na sekundę.

www.sdcard.com



Odświeżone Ryzeny

To, że trzecia seria Ryzenów jest wielkim sukcesem AMD, nie ulega wątpliwości. Nic zatem dziwnego, że – według wieści serwisu WCCFTech – producent zdecydował się na odświeżenie trzech modeli. Jeśli informacja się potwierdzi, na rynku wkrótce zadebiutują AMD Ryzen 9 3900XT, Ryzen 7 3800XT i Ryzen 5 3600XT. Wszystkie mają być w standardowych cenach, zapewniając jednak wyższe taktowania i nieco większą wydajność względem standardowych wersji. Te ostatnie, nawiasem mówiąc, dzięki temu powinny odczuwalnie stanąć.

www.wccfttech.com



Google kasuje z prywatnej chmury

Dlaczego? Najprościej odpowiedzieć: bo może. Operator Dysku Google'a zastrzega sobie takie prawo jeśli dane przechowywane w dysku Google'a są niezgodne z regulaminem usługi lub naruszają prawo. Ostatnio jednak gigant skasował prywatny plik będący zwiastunem filmu „Plandemic”. Materiał wpisywał się co prawda w zakłamującą rzeczywistość spiskową narrację – ale oczywiście nie powinno to być uzasadnieniem dla usunięcia pliku. Jest to niepokojący w gruncie rzeczy przypadek, który pokazuje, że nawet bujając w obłokach, nie powinniśmy zapominać o przyziemnej kopii zapasowej.

www.google.com



Czekamy na GPU

Wygląda na to, że na nowe karty graficzne – tak AMD, jak Nvidii – poczekamy do września. Wedle informacji DigiTimes obydwaj producenci właśnie na początek jesieni planują odsłonięcie nomen omen kart i prezentację nowej oferty. W obydwu przypadkach spodziewane są duże przyrosty wydajności: Nvidia pokaze architekturę Ampere, gdzie najpewniej znacząco wzrośnie wydajność RTX, z kolei AMD pochwali się usprawnionym procesem technologicznym 7 nm w ramach RDNA 2. Wioski dość oczywiste: z jakimikolwiek upgrade'ami wstrzymujemy się do gwiazdki – będzie dobry pretekst, by kupić sobie coś fajnego pod choinkę.

www.digitimes.com

Nowe na rynku

Asus ROG Maximus XII Formula

Jeden z topowych modeli płyt głównych Asusa i zarazem jedna z płyt obsługujących nowe procesory Intel'a, o których zresztą piszemy w tym numerze. Tym, co przyciąga wzrok, jest niewątpliwie „opancerzenie”: zarówno okolice panelu ze złączami, jak i sekcja zasilania oraz przeważająca część przestrzeni między złączami PCIe i w okolicach gniazd pamięci RAM została zabudowana. Także złącza m.2 przykrywa pokazny radiator. Nie zabrakło podświetlenia Aura Sync, jak i dodatkowego złącza dla zewnętrznej iluminacji. No ale to tylko ozdoby. Przede wszystkim producent chwali się dużymi możliwościami związanymi z podkręcaniem płyty i obsługą AI nie tylko w tym procesie, ale również w zarządzaniu ruchem sieciowym i chłodzeniu. Jeśli chodzi o ten ostatni przypadek, płyta główna jest również przygotowana do chłodzenia cieczą – odpromiennik ciepła nad sekcją zasilania został przygotowany do podłączenia zewnętrznego systemu tego typu. Nie zabrakło również dwucyfrowego wyświetlacza diagnostycznego i przycisków sterujących.



Cena: 2540 zł
www.asus.com

Cooler Master MasterBox MB311L

Obudowa, dzięki której Cooler Master próbuje walczyć w segmencie mniejszych konstrukcji. To minitower, ale zmieścimy tu chłodzenie CPU 166 mm oraz kartę graficzną 344 mm. Na przód wejście chłodnica AiO 280 mm, z kolei góra to 240 mm. Tył zaś to skromne 120 mm. Alternatywnie wejście aż sześć wentylatorów.



Cena: 200 zł
www.coolermaster.com

Astro C40 TR

Cena: 850 zł | Astro Gaming | www.astrogaming.com

PARAMETRY • Kompatybilność: PC, PS4 • Liczba przycisków: 16 (w tym programowalnych: 12) • Gałki analogowe: 2 • D-pad: 1 (programowalny) • Długość kabla: 2 m • Sposób podłączenia: kabel lub dongle USB • Wibracja: tak • Czas pracy na baterii: 12 h • Inne: możliwość zamiany miejscami analogów i krzyżaka, regulacja pracy gałek analogowych i triggerów, regulacja głośności i poziomu wibracji, dwa profile wybierane przełącznikiem, regulacja skoku spustów, dioda, mini-jack, w pudełku: przewód, sztywny etui, dwie pary alternatywnych grzybków na analogi, dongle USB, klucz imbusowy • Wymiary: 168 x 108 x 53 mm • Waga: 310 g

Wszelstrosny za sprawą dużych możliwości konfiguracji.



Są dwie szkoły. Zwolennicy pierwszej z nich mówią, że analogi mają być rozmieszczone symetrycznie. Ich przeciwnicy z kolei preferują lewą gałą wysuniętą do góry, w miejsce, gdzie w kontrolerach PS4 znajduje się krzyżak. Astro C40 TR jednak w wojenki się nie bawi i daje nam możliwość wyboru. Po odkręceniu czterech imbusowych śrub możemy zdjąć panel przedni i przełożyć krzyżak w najbardziej odpowiadające nam miejsce. Oczywiście wybrałem ułożenie promowane przez Xboxa. Niezależnie jednak od konfiguracji Astro C40 TR świetnie leży w dłoniach. Jest większy od standardowego kontrolera PS4, co w moim przypadku też ma znaczenie – ale przede wszystkim to zasługa świetnego rozplanowania powierzchni, za którą chwyta urządzenie: wszystkie palce w naturalny sposób układają się tam, gdzie powinny, do tego

opierając się na matowym, gumopodobnym tworzywie.

Cieszy bardzo duża konfigurowalność urządzenia. Za pomocą oprogramowania możemy nie tylko zmienić mapowanie niemal wszystkich przycisków (za wyjątkiem funkcyjnych), ale i dostosować czułość triggerów i analogów, intensywność wibracji, głośność urządzenia oraz intensywność świecenia niewielkiej diody. Obłożenia zapiszemy w ramach dwóch profili, między którymi przerzucamy się suwakiem na kontrolerze. Dwoma podobnymi przełącznikami możemy też skrócić skok spustów. Kontroler pracuje w dwóch trybach: przewodowo lub bez kabla – ale i bez widocznych lagów, przez cały dzień non-stop na jednym ładowaniu na baterii. Wystarczy jedynie wpiąć przełącznik USB do konsoli i wybrać odpowiedni tryb na urzą-

dzeniu. Wszelstrosność jest dużą zaletą C40.

Jedynym w zasadzie minusem jest podatność na przypadkowe wciśnięcie przycisków u dołu. Mnie jednak, w przeciwieństwie do innego testującego, to nie przeszkadzało w ogóle i kontroler sprawdził się w stu procentach. Dlaczego zatem nie oceniamy na 9? Cóż, za pada trzeba wyłożyć 850 zł. Pocieszeniem jest to, że będzie on – podobnie jak reszta akcesoriów – kompatybilny z PS5, ale nie zmienia to nijak faktu, że najtańsza obecnie konsola Sony kosztuje równo tysiąc złotych, a omawiany tu sprzęt jest niewiele od niej tańszy. Równocześnie to jeden z najlepszych alternatywnych kontrolerów do PS4, jakie

miałem w dłoniach. Jeśli ktoś ma potrzebę, fantazję i go stać – na pewno będzie zadowolony. ■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ możliwość zamiany miejscami krzyżaka i analogów • skracanie skoku spustów suwakami • bezprzewodowo i z kablem • bardzo wygodny chwyt • dodatkowe przyciski pod spodem • dwa profile • oprogramowanie do konfiguracji • dla PC i PS4

❌ w zasadzie tylko bardzo wysoka cena • dla niektórych: łatwa przypadkowa aktywacja dodatkowych przycisków pod spodem



Thrustmaster eSwap

Cena: 440 zł | AB | www.ab.pl

PARAMETRY • Kompatybilność: PC, PS4 • Liczba przycisków: 18 (w tym programowalnych: 14) • Gałki analogowe: 2 • D-pad: 1 (programowalny) • Długość kabla: 3 m • Sposób podłączenia: kabel USB • Wibracja: tak • Czas pracy na baterii: nie dotyczy • Inne: możliwość zamiany miejscami analogów i krzyżaka, regulacja pracy gałek analogowych i triggerów, regulacja poziomu wibracji, dwa profile wybierane przyciskiem, dwie diody, mini-jack, w pudełku: przewód, materiałowe etui, śrubokręt/kłuczek • Wymiary: 160 x 120 x 60 mm • Waga: 300 g

Również w tym przypadku mamy możliwość zamiany miejscami krzyżaka i analogów – tyle że robi się to nawet łatwiej. Ot, chwytałyśmy moduł z gałą, wyciągamy ze slotu i zamieniamy miejscem z krzyżakiem. Co prawda w przypadku tego drugiego trzeba przy wymianie pomóc sobie już specjalnym zaczepem, ale całość tak czy inaczej trwa parę sekund i dzięki magnesom jest bardzo prosta. Zmiany można wprowadzać nawet podczas gry. Modułowa budowa eSwapa to duża zaleta. Tym bardziej, że oprócz standardowych „klocków”, które znajdziemy w opakowaniu razem z urządzeniem, rzeczony moduły możemy też dokupić osobno, wymieniając sobie przy tej okazji również grip czy spusty – co pozwala nadać kontrolerowi charakteru.

Pad byłby idealny w użytkownictwie, gdyby nie jeden szczegół:

śliszkie spusty. Po pewnym czasie, gdy spoczą się nam dłonie, palce spoczywające na triggerach nie zachowują się już tak pewnie, jak na początku zabawy. Szkoda, wystarczyłoby użyć np. perforacji, którą zastosowano w przypadku bardzo fajnych, wymiennych gripów. Dobrze sprawują się również cztery przyciski u spodu – umieszczono je tak, że bez kłopotu można z nich korzystać, nie bojąc się przy tym o przypadkową aktywację. Rzecz jasna, za pomocą softu można im przypisać funkcje pozostałych, tradycyjnych przycisków. Nawiasem mówiąc, należy pochwalić mechaniczne przełączniki pod krzyżakiem oraz trójkątem i jego kolegami – pracują świetnie, klika się bardzo przyjemnie i pewnie.

Trzeba zganić eSwap za brak łączności bezprzewodowej, wbudo-



Wygodna i konfigurowalna alternatywa dla standardowego pada.

wanego głośnika i nieco zbyt wysoką cenę. W sensie ogólnym jednak to bardzo dobry pad. Testowałem go ponad miesiąc i tak naprawdę ze wszystkich wymienionych w tekście wad najbardziej doskwierała mi... właśnie cisza związana z brakiem zintegrowanego głośnika. To jednak klimatyczny bajer i nawet nie spodziewałem się, że aż tak bardzo przyzwyczaiłem się do dźwięków dobiegających z kontrolera... ■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ możliwość zamiany miejscami krzyżaka i analogów bez rozkręcania • bardzo dobrze rozmieszczone cztery przyciski na spodzie • ogólna wygoda • świetnie pracujące przyciski głównego panelu • szerokie możliwości konfiguracyjne • modułowa konstrukcja

❌ śliszkie spusty, co zaczyna przeszkadzać, gdy dłonie się spoczą • brak łączności bezprzewodowej • zauważalnie droższy niż standardowe kontrolery • brak wbudowanego głośnika



Corsair Virtuoso RGB Wireless

Cena: 700 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 20 Hz – 40 kHz • Przetworniki: 50 mm • Długość kabla: 1,7 m • Sposób podłączenia: dongle USB lub przewodowo • Wbudowany mikrofon: tak, odpinany, z wyłącznikiem i diodą sygnalizacyjną • Inne: wirtualizacja dźwięku, podświetlenie RGB, oprogramowanie iCUE, pokrowiec w zestawie • Waga: 370 g

To słuchawki przede wszystkim do grania – i tu sprawdzają się wprost wyśmienicie. Corsair opracował zestaw, w którym – o dziwo – największy nacisk w brzmieniu został położony na wyższe tony, co sprawia, że świetnie radzą sobie z wyluskiwaniem różnych szmerów, trzasków, odgłosów kroków – szczególnie gdy włączymy bardzo dobrej jakości wirtualizację dźwięku. Słowem: klasa – **to jeden z najprzyjemniejszych zestawów do FPS-ów, jakie miałem na głowie.** Szczególnie, że na tle eksponowanej góry bas sprawia tak czy inaczej dobre wrażenie. Niestety, ceną za to wszystko jest fakt, że wbrew nazwie Virtuoso **do muzyki nadają się tak sobie.** Nie zrozumcie mnie źle – grają czysto, ciepło i przyjemnie, tyle że środki są mało eksponowane: w kawałkach, gdzie wokół powinien wybić się na pierwszy plan, jest on wyraźnie

zdużony, czuć też ograniczoną scenę. Ponownie – włączenie wirtualizacji poprawia wrażenia (co, swoją drogą, samo w sobie jest już osiągnięciem), jednak gdy ktoś ceni przede wszystkim nutę, nie efekty dźwiękowe, powinien jednak poszukać czegoś innego.

Tym, co cieszy, jest bez wątpienia uniwersalny charakter zestawu. W trybie bezprzewodowym słuchawki działają nieco ponad 13 godzin – ładowałem je co trzy, cztery dni. Jednakże jeśli zabraknie energii, wystarczy Virtuoso podpiąć kablem i przesunąć suwak na prawej muszli – wówczas zmieniają się w pełnoprawny model przewodowy z dobrze osadzonym kablem USB-C w oplocie. Po naładowaniu wystarczy, korzystając z suwaka, przełączyć zestaw z powrotem na transmisję bezprzewodową i śmigać dalej, już

bez „ogona”. Do pełni szczęścia brakuje tylko łączności Bluetooth – w tej cenie powinna już być.

Fajnie zaprojektowano mikrofon, notabene – dobrej jakości. Jest umiejscowiony na elastycznym i odpinanym ramieniu, u jego nasady znalazł się wyłącznik, a u szczytu widać diodę sygnalizującą pracę. To nie jedyne światełka: muszle ozdobiono podświetlonymi logosami producenta, a samo podświetlenie możemy skonfigurować w bogatym w opcje programie iCUE.

Wbrew pozorom to trudny w ocenie zestaw. Wszystko zależy od preferencji: **do grania – bomba. Do zastosowań bardziej uniwersalnych z silnym ukierunkowaniem na muzykę – wołałbym jednak coś innego.** Ostatecznie dają ósemkę – ale jak ktoś jest fanem FPS-ów i nie



przeszkadza mu cena, to może kupować w ciemno. ■ Krigore

PODSUMOWANIE

■ **wyśmienite do grania • świetna wirtualizacja dźwięku • wysoka jakość wykonania i estetyczny wygląd • bezprzewodowo i z kablem • dobrej jakości odpinany mikrofon z wyłącznikiem • wygodne...**

■ **...ale trochę waga, co czuć po paru godzinach • taka sobie izolacja od otoczenia • do muzyki są lepsze zestawy • brak Bluetooth • cena**



Astro Gaming A40 + Mixamp PRO TR

Cena: 1180 zł | Dostarczył: Astro Gaming | www.astrogaming.com

PARAMETRY SŁUCHAWEK • Przenoszone częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: 40 mm • Długość kabla: 2 m • Sposób podłączenia: kabel mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak, na odpinanym, elastycznym ramieniu • Inne: mikser w zestawie, wyciszanie mikrofonu na kablu • Waga: 369 g

PARAMETRY MIKSERA • Pasmo przenoszenia: 10 Hz – 24 kHz • Potencjometry: głośność, balans linii voice/chat • Przyciski: tryb Dolby Audio, korektor • Gniazda: słuchawki mini-jack, wejście audio mini-jack, wyjście mini-jack Stream, TOSLINK, micro-USB, dwa złącza daisy chain • Wymiary: 137 x 80 x 40 mm • Waga: 580 g

To zestaw, który ucieszy streamujących z PlayStation 4 i peceta. Mamy tu bardzo dobrej jakości słuchawki Astro Gaming A40, które zapakowano do jednego pudełka razem z niewielkim mikserem Mixamp PRO TR. Ten ostatni możemy podłączyć do komputera za pomocą kabla USB lub do konsoli złączami UBS i TOSLINK (uwaga! WPS4 Slim złącza optycznego nie ma!). Następnie do przygotowanego w ten sposób miksera wpinamy – już korzystając z mini-jacka – słuchawki. **Zestaw zaskakuje wszechstronnością:** na przodzie miksera mamy duże pokrętki, które odpowiada za ogólną głośność, zaś mniejsze za balans między udźwiękowieniem gry a komunikacją głosową. Kręcąc w lewo lub prawo, możemy wedle preferencji przyciszać grę, by słuchać się w voice chat, lub wprost przeciwnie – ignorować rozmówców, zagłuszając ich dźwiękami z rozgrywki.

Dodatkowo między potencjometrami znajdziemy dwa przyciski: Dolby Surround, który w bardzo fajny sposób wzbogaca standardowe stereo o wrażenie przestrzeni, a także drugi, z czterema predefiniowanymi ustawieniami korektora, między którymi się przełączamy. Nie jesteśmy na tym skazani: za pomocą oprogramowania można wprowadzać do miksera zmiany, dostrajając brzmienie według naszych preferencji. Świetna sprawa! Jeśli czegoś mi tutaj brakuje, to na uparte go portu USB – żeby można było użyć miksera również do podłączenia zewnętrznego mikrofonu.

Urządzenie tego typu co prawda mamy w słuchawkach, no ale jak to bywa z headsetami, nawet jak mikrofony tutaj są dobre, to i tak odstają jakością dźwięku od zewnętrznych urządzeń. Na szczęście w tym wypad-

ku zestaw jest naprawdę dobrej jakości. O dziwo, **mimo gamingowego rodowodu, brzmienie ma ciepłe i zrównoważone.** Nie atakuje zagłuszającym resztę basem, środki są na podobnym co niskie tony poziomie, co najwyżej najwyższe partie są lekko przyduszone, ale tak czy inaczej muzykę słuchałem tu z dużą przyjemnością. W graniu oczywiście, szczególnie z Dolby Surround, sprawdzają się świetnie.

Cena? No, drogo jest. Zważywszy jednak na to, że w jednym pudełku dostajemy dwa niezależne od siebie i fajne urządzenia, które dodatkowo – i szczególnie już dla konsolowców – mogą być bardzo ciekawym i unikatowym rozszerzeniem możliwości ich zestawu, jest to kwota, która oczywiście boli, ale jakoś tam też jest



od biedy uzasadniona. To zestaw raczej dla streamerów z aspiracjami, którzy chcą mieć dobrej jakości audio – a ci mają jakby portfele nieco głębsze od reszty grającej braci. ■ Krigore

PODSUMOWANIE

■ **dla konsoli Sony i peceta • bardzo dobrej jakości dźwięku • mikser jest w praktyce bardzo wygodny • świetny Dolby Audio • korektor i możliwość jego dostosowania w oprogramowaniu • słuchawki są wygodne**

■ **cena • słuchawki słabo izolują od otoczenia • na uparte go: brak osobnego złącza dla zewnętrznego mikrofonu**



Trust GXT244 Buzz

Cena: 340 zł | Dostarczył: Trust | www.trust.com

PARAMETRY • Typ: pojemnościowy • Charakterystyka kierunkowości: kardioidalna • Przeniesione częstotliwości: 30 Hz – 18 kHz • Długość kabla: 1,8 m • Sposób podłączenia: USB (przy mikrofonie gniazdo typu B) • Inne: metalowy statyw z regulacją wysokości, koszyk antywstrząsowy, kabel, na mikrofonie gwint montażowy 5/8" • Rozmiary: 210 x 50 x 65 mm • Waga: 716 g

Pierwsze, co rzuca się oczy, to oczywiście wygląd. Jest... oryginalny. Wypełniona czerwoną pianką kratownica mikrofonu została wyraźnie oddzielona od reszty metalowego, matowego korpusu. Ten ostatni spoczywa w antywstrząsowym koszyku, gdzie znów znajdziemy czerwone akcenty w postaci gumek utrzymujących całą konstrukcję – całościowo więc sprzęt utrzymano w estetycznej, dwubarwnej tonacji. Wspomniany koszyk przykręcamy do metalowego (miła niespodzianka!) trójnogu, który dodatkowo ma możliwość regulacji wysokości oraz stopnia nachylenia – sprzęt ustawimy więc na biurku bez problemu. Zresztą, nawet gdyby to ostatnie się nie udało, dzięki gwintowi montażowemu 5/8" w korpusie mikrofonu, jak i koszykowi, z łatwością dobierzemy np. przykręcane do blatu ramie.

W kwestii jakości rejestrowanego materiału – jest w porządku. Mikrofon ma kardioidalną charakterystykę kierunkowości i w praktyce dobrze wywiązuje się ze swej roli, a w kontekście ceny – nawet bardzo dobrze. **Bez najmniejszego problemu poradzi sobie z półprofesjonalnym streamowaniem w ustawieniu na wprost mówiącego, jak i z boku.** Jak na moje ucho, jest tylko nieco bardziej czuły na głoski zwarto-wybuchowe (czyli np. „p” lub „b”) od porównywalnej cenowo konkurencji – lepiej go więc ustawić właśnie po lewej lub po prawej stronie. Tutaj pomógłby też filtr pop – nie znajdziemy go jednak w pudełku. To jednak niewielki minus, bo można go dokupić za kilkanaście złotych, a montaż – dzięki wspomnianemu koszykowi – nie nastręczy żadnych problemów. Brakowało mi również

■ Nie sposób odmówić Buzzowi oryginalności.

wyłącznika oraz diody sygnalizującej pracę, co dla wielu może być istotne – korzystając z Buzza, trzeba pamiętać, by wyciszać go w oprogramowaniu.

Trust jest nierówną marką – ale w tym przypadku jestem pozytywnie zaskoczony. GXT244 to mikrofon, który będzie ozdobą biurka, ale – co najważniejsze – **świetnie wypada w kontekście oferowanej jakości do ceny.** Jeśli tylko nie jesteście przyzwyczajeni do wyłącznika i diody sygnalizacyjnej – można kupować.



PODSUMOWANIE

■ dobra jakość dźwięku • świetny, oryginalny wygląd • metalowy stelaż i koszyk w zestawie • montaż 5/8" • świetny stosunek ceny do jakości

■ brak p... a w zestawie • brak wyłącznika i diody sygnalizacyjnej

OCENA
8

Creative SoundBlasterX AE-5 Plus

Cena: 600 zł | Dostarczył: Creative | www.creative.com

PARAMETRY • Złącze: PCIe • Procesor dźwięku: Sound Core3D • DAC: ESS SABRE32 Ultra 122 dB, 32-bit, 384 kHz • Dyskretny wzmacniacz słuchawkowy: podwójny Xamp, impedancja wyjściowa 1 Ohm, obsługiwana impedancja słuchawek 1-600 Ohm • Gniazda: mini-jack: 1 x wejście liniowe/mikrofon, 1 x słuchawki, 1 x Front, 1 x Rear, 1 x Central/Sub; TOSLINK, złącze panelu przedniego, zasilanie mox (LED) • Inne: podświetlenie Aurora Reactive karty + pasek LED, oprogramowanie Sound Blaster Command, kodowanie DTS Connect i Dolby Digital Live, obsługa 5.1 i 7.1 (wirtualizacja dwóch kanałów) • Wymiary: 145 x 20 x 128 mm • Waga: 215 g

Pierwszy kontakt, gdy przełączyłem się ze zintegrowanej karty na AE-5 Plus, sprawił, że poczułem się jak po przesiadce ze zwykłego samochodu do luksusowej limuzyny. Wrażenia są nieporównywalne: AE-5 Plus sprawił, że dźwięk stał się wyraźniejszy, pełen detali i po prostu przyjemny. Szersza scena, większa dynamika brzmienia – po prostu bomba! W grach – porównywalnie. Po uruchomieniu World of Tanks złapałem się na tym, że zminimalizowałem grę i zacząłem w otwartych opcjach przeglądarki szukać, czy coś mi przypadkiem nie gra w tle – okazało się, że „przeszkadzały” mi detale tła dźwiękowego i muzycznego, na które wcześniej nie zwracałem uwagi. To dużo mówi o jakości dźwięku.

Faktem jednak jest, że początkowo testowałem kartę ze świetnymi słuchawkami AKG K550 MKIII. Po ich

zmianie na inne, nieco mniej renomowane muszle, wrażenia w dalszym ciągu były jak najbardziej pozytywne – ale różnica stała się mniej zauważalna. Innymi słowy **trzeba mieć na czym słuchać, żeby wycisnąć maksimum z tej karty.** Tak samo zresztą sprawa wygląda z głośnikami: podpiąłem dwa zestawy i za każdym razem dźwięk był lepszy, ale również w tym przypadku różnice między modelami zależały od ich klasy.

Wróćmy jednak do samej karty. W oprogramowaniu SoundBlaster znajdziemy szereg opcji, których różne ustawienia ułożono w profile dźwiękowe. Część z nich jest ogólnego zastosowania z ukierunkowaniem na film, muzykę czy choćby odsłuch nocą. Inne z kolei dotyczą już konkretnych gier. Możemy też sami poustawiać wszystkie suwaki wedle gustu, zwiększając np. zakres świetnej wir-

tualizacji czy uwydatniając wokale. Filtrów tego rodzaju jest pięć, do tego dochodzi korektor, którego wpływ na brzmienie jest również niebagatelny, a także mikser, dzięki któremu ustawimy balans między różnymi kanałami. Oprócz tego znajdziemy jeszcze w osobną sekcję o nazwie Scout Mode. To specjalny profil, który sprawia, że różnego rodzaju słabe dźwięki w grze jak odgłosy skradania się, kroków czy przeładowywanie broni są lepiej słyszalne. Innymi słowy, to taki supersłuchanie, uwypuklający na polu walki to, co istotne. Możemy go aktywować skrótem klawiszowym i działa naprawdę fajnie.

To bez wątpienia bardzo ciekawe urządzenie – tyle tylko, że w czasach, kiedy układy zintegrowane niemal całkowicie zdominowały dźwięk



■ Nie dość, że pomaga w grze, to jeszcze sprawia, iż dźwięk jest po prostu przyjemniejszy.

w PC, wydawanie sześciu stówek, by lepiej słyszeć, może się wydawać pomysłem dość osobliwym. Moim zdaniem jednak warto.

PODSUMOWANIE

■ świetna jakość dźwięku • dużo opcji dostosowania brzmienia • tryb Scout Mode dla gier akcji • fajny wygląd z podświetleniem... • ...i dodatkowa taśma LED w opakowaniu

■ mimo wszystko – trochę kosztuje • brak możliwości wyboru aktywnego w danej chwili gniazda słuchawkowego na przednim lub tylnym panelu – oba działają cały czas

OCENA
8+

LG 27GN750

Cena: 1700 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com

PARAMETRY • Przekątna: 27" • Proporcje ekranu: 16:9 • Rozdzielczość: 1920 x 1080 • Matryca: IPS, matowa, podświetlenie LED • Odświeżanie: 240 Hz • Kontrast: 1000:1 • Czas reakcji: 1 ms • Złącza: 2 x HDMI, 1 x DisplayPort • Zużycie energii (maks./min.): 45/0,5 W • Inne: HDR10, FreeSync, wejście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, crosshair, regulacja poziomów czerni, VESA, pivot, hub USB • Wymiary: 625 x 466 x 272 mm • Waga: 6,1 kg

LG przeciera szlaki – producent niedawno wypuścił na rynek monitor gamingowy o odświeżaniu 240 Hz. Gdzie tu innowacja – zapytacie? W matrycy, bo to IPS jest. Technologia do tej pory kojarzona raczej z bardzo dobrym odwzorowaniem kolorów i świetnymi kątami widzenia coraz śmielej wchodzi w gaming. W dodatku w dość przystępnej cenie – około 1700 złotych za monitor tak wszechstronny i to 27-calowy, to wydatek w pełni zrozumiały. Szczególnie że osiągi 27GN750 to nie tylko puste słowa – poza wszystkimi wspomnianymi wyżej zaletami IPS-ów, również parametry pozwalające nazywać monitor gamingowym sprawdzają się świetnie w praktyce.

To przede wszystkim **odświeżanie 240 Hz, do tego z FreeSync**. Metoda synchronizacji obrazu działa co prawda dopiero po osiągnięciu 48

klatek na sekundę – ale w przypadku ekranu Full HD nie jest to dużym problemem. **Ekran jest również kompatybilny z technologią G-Sync** – z dobrodziejstw tych skorzystają więc wszyscy, niezależnie od karty graficznej w komputerze. Cieszy również rzeczywisty czas reakcji na poziomie matrycy TN – wystarczający, by grać w dynamiczne FPS-y. LG deklaruje również **zgodność z HDR10**, co przyda się zarówno w trakcie grania w tytuły używające tej technologii, jak i podczas oglądania filmów – trzeba jednak zauważyć, że brak tu certyfikacji VESA i jego parametry nie porażają. 27GN750 nie jest też typowym gamingowym ekranem – producent zdecydował się zamknąć rozdzielczość Full HD w 27 calach. Ryzykowne posunięcie, jednak pojedyncze piksele podczas rozgrywki nie są widoczne. W programach użytkowych jednak jest już



Nieźle wyceniony, niemal bez wad.



gorzej, szczególnie gdy pracujemy z grafiką.

Ekranowi nie brakuje właściwie niczego także pod względem wyposażenia – dwa wejścia HDMI, DisplayPort, a także dwa złącza USB są w pełni wystarczające. Dodać należy do tego jednak jeszcze możliwość pełnej regulacji położenia ekranu względem podstawy – z funkcją pivot (obrocciem ekranu o 90 stopni) na czele.

Nie sposób znaleźć wyraźnych wad tego modelu. Szczególnie że monitory LG przeznaczone do gier od wielu lat mogą pochwalić się świetnym designem – łączącym gamingową drapieżność z eleganckim wykończeniem.

nim. Nie inaczej jest w tym wypadku. **Jeśli więc poszukujesz modelu wszechstronnego, ale zależy ci, by ekran w każdym aspekcie wypadł bardzo dobrze, to nie sposób polecić innego modelu niż 27GN750.** Oczywiście jeśli mieści się w twoim budżecie, bo zwykle 240-ki można kupić o kilkaset złotych taniej. To nie jest jednak zwykły monitor. ■ Ninho

PODSUMOWANIE

➤ doskonałe kąty widzenia i jakość obrazu • IPS z 240 Hz odświeżania! • czas reakcji na poziomie matrycy TN

➤ FreeSync dopiero od 48 klatek na sekundę • w pracy, szczególnie z grą, piksele są widoczne

OCENA
9

HTC Vive Cosmos Elite

Cena: 4655 zł | Dostarczył: HTC | www.htc.com

PARAMETRY • Przekątna: 2 x 3,4 cala • Rozdzielczość: 2880 x 1700 (1440 x 1700 na każde oko) • Pole widzenia: 110° • Odświeżanie: 90 Hz • Złącza: DisplayPort 1.2, USB-C 3.0 • Zużycie energii (maks./min.): 95/0,3 W • Inne: zintegrowane słuchawki, wbudowany mikrofon, akcelerometr, żyroskop, śledzenie laserowe, regulacja rozstawu ekranów (IPD), funkcja flip-up, możliwość dołączenia kolejnych modułów • Wymagania sprzętowe: Win 10, Intel Core i5-4590 3,3 GHz/AMD FX-8350 4,0 GHz, 4 GB RAM, NVIDIA GTX 960/AMD Radeon R9 290, USB 3.0, DisplayPort 1.2

HTC Vive Cosmos Elite miałem okazję testować przy okazji recenzji Half-Life'a: Alyx. I tak jak gra Valve przeszła moje wszelkie oczekiwania, tak ten zestaw do grania w rzeczywistości wirtualnej sprawił, że trudno będzie mi wrócić do zwykłych gogli.

Mając w pamięci, jak bardzo nieintuicyjne było podłączanie PlayStation VR, gdy zobaczyłem mnogość elementów w opakowaniu HTC Vive, przygotowałem się na kilkudziesięciominutowe główkowanie. Nic bardziej mylnego – montaż był szybki i bezbolesny, choć przez kilka chwil męczyłem się z... moim komputerem. Żaden port USB nie był wykrywany przez VR jako co najmniej 3.0, czyli standard wymagany do odpalenia gogli. Wystarczyło jednak zaktualizować sterownik i wszystko działało jak należy.

Nim przejdę do wrażeń z użytkowania samego zestawu, chciałbym pokrótce opisać zasady, na jakich opiera się jego działanie. Poza goglami w pudełku znajdziemy też stacje bazowe, które zastępują znaną choćby z PSVR kamerę śledzącą ruchy gracza. Moduły są bardzo czułe, a do tego pozwalają precyzyjnie określić pole gry (maksymalnie 15 metrów kwadratowych). **Cosmos Elite ma rozdzielczość 2880 x 1700**, co jest wynikiem lepszym nawet od Valve Index i Oculus Quest (lepiej pod tym względem wypada bodaj tylko HP Reverb). Przekłada się to na doskonałą ostrość obrazu – pod względem wyświetlania którego, temu modelowi naprawdę trudno cokolwiek zarzucić.

Gogle bardzo dobrze leżą na głowie, nie są zbyt ciężkie, do tego kilka sposobów regulacji pozwala dostosować ich położenie do własnych preferencji

(tego brakowało mi m.in. w PSVR). Niektórych ucieszą także zintegrowane słuchawki, które jednak w moim przypadku kompletnie się nie sprawdziły. Nie byłem w stanie sprawić, by odpowiednio przylegały do uszu, w rezultacie psuły wrażenie zanurzenia się w wirtualnej rzeczywistości. Na szczęście douszne słuchawki Bluetooth załatwiły sprawę, istnieje także możliwość podłączenia do gogli słuchawek przewodowych.

Nie sposób nie zahaczyć w teście HTC Vive Cosmos Elite o cenę. **To jeden z najdroższych zestawów VR na rynku – ponad 4,5 tysiąca złotych** to więcej niż za peceta, który będzie w stanie uciągnąć grę w wirtualnej rzeczywistości (bez co najmniej GTX 960 nie podchodzić). Oczywiście nie sposób temu modelowi cokolwiek zarzucić, **żałuję jedynie, że w tej**



■ Jeden z najlepszych zestawów VR.

cenie nie zawarto modułu bezprzewodowego. Adapter to kolejne 1,5 tysiąca zł z naszego portfela... Szkoda. Jeśli cena nie gra jednak roli, nie sposób znaleźć powodu, dla którego miałbym komukolwiek Vive Cosmos Elite odradzać. ■ Ninho

PODSUMOWANIE

➤ bardzo wygodne • świetny obraz • precyzyjnie wykrywanie ruchu

➤ cena • zintegrowane słuchawki nie każdemu się przydadzą • kontrolery to jednak półka niższej od Valve Index

OCENA
8

Intel Core i9-10900K, Core i5-10600K

Cena: 2700 zł | Dostarczył: Intel | www.intel.com

PARAMETRY • Podstawka: LGA 1200 • Taktowanie standardowe: 3,7 GHz • Maksymalne taktowanie (tryb Turbo): 5,2 GHz (5,3 GHz w trybie Velocity Boost) + odblokowana możliwość O/C • Liczba rdzeni/wątków: 10/20 • Obsługa pamięci: DDR4-2933 (maks. tryb dwukanałowy) • Wbudowana karta gr

UHD 630 • Zużycie energii (TDP): 125 W

Niniejszy tekst traktuje o Intelach. Lecz aby jednak zrozumieć, co teraz dzieje się w świecie procesorów, należałoby zacząć – paradoksalnie – od AMD. Firma ta w ostatnich latach nie tylko wygrzebała się z kłopotów i stagnacji, ale zaczęła nadawać ton rozwojowi CPU. Seria Ryzenów pokazała, że można robić wydajne i tanie układy, które do tego są wyposażone w dużą liczbę rdzeni i wątków – z czego jeszcze, nawiasem mówiąc, parę lat temu nabijano się w memach. Historia jednak kołem się toczy, bo wraz

w ogóle nie są potrzebne. A tu proszę, niespodzianka. I to tym większa, że **Comet Lake-S, czyli seria układów wchodząca właśnie do sklepów, przełamuje na całej linii dotychczas zachowawcze podejście producenta.**

Największą zmianą, patrząc z punktu widzenia człowieka, który na ogół omija zakup najdroższych modeli, skupiając się raczej na średniej i średnio-niższej półce, jest fakt, że **tym razem hyperthreading, czyli innymi słowy wielowątkowość,**

Cena: 1450 zł | Dostarczył: Intel | www.intel.com

PARAMETRY • Podstawka: LGA 1200 • Taktowanie standardowe: 4,1 GHz • Maksymalne taktowanie (tryb Turbo): 4,8 GHz + odblokowana możliwość O/C • Liczba rdzeni/wątków: 6/12 • Obsługa pamięci: DDR4-2666 (maks. tryb dwukanałowy) • Wbudowana karta gr

UHD 630 • Zużycie energii (TDP): 125 W

wił się tylko w procesorach i9. Złą informacją z kolei jest zmiana platformy. **Niestety, nowych procesorów nie zamontujemy na starych płytach głównych.** Comet Lake-S współpracują z gniazdem LGA1200 – jeśli więc będziemy chcieli wskoczyć do nowego „jeziora”, nie obejdzie się bez dodatkowych kosztów – tym większych, że żeby premierowe układy podkręcać, należy kupić „mobo” z chipsetem Z490, a ich ceny zaczynają się od ok. 800 zł. No dobra, to, że jest drogo, już ustaliliśmy – ale czy warto?

pamięci na szybszy DDR4-2933, procesor również ma wyższe niż poprzednio zegary. Nominalne taktowanie to 3,7 GHz, w trybie turbo rozpędza się do 5,2 GHz, a w Velocity Boost – czyli specjalnym trybie, którego aktywacja uzależniona jest od kultury pracy danego komputera – dostaniemy jeszcze dodatkowe 100 MHz. Przekłada się to na niezrównaną wydajność w grach: **to obecnie najlepszy na rynku procesor do grania.** Bez problemu zostawia w tyle wszystkie układy konkurencji. Świetnie radzi sobie również z programami użytkowymi, choć tutaj musi już uznać wyższość Ryzena 9 3900X w przypadku renderingu i obróbki wideo.

Intel z leciwego już procesu technologicznego wyciska, co tylko może.

z dziesiątą generacją układów Core na „wincej rdzeniuff” stawia właśnie Intel – czyli firma, która od 2007 do 2017 roku kolejnymi konsumentkami chipami starała się udowodnić tezę, że użytkownikowi indywidualnemu więcej niż cztery rdzenie

zawitała do wszystkich układów z serii Core. Nawet najsłabsze jednostki Core i3 będą miały liczbę wątków dwukrotnie przewyższającą liczbę rdzeni. Jest to gruntowna zmiana polityki Intela – w poprzedniej generacji hyperthreading poja-

Najmocniejszym nowym układem jest Core i9-10900K. To pierwszy konsumencki procesor, który został wyposażony w 10 rdzeni i 20 wątków – czyli odpowiednio o 2 i 4 więcej niż w przypadku poprzednika. Zmienił się też kontroler

Ceną za to wszystko jest jednak bardzo duży pobór mocy. Odblokowane procesory Intela charakteryzują się TDP na poziomie 125 W – a więc wyższym niż poprzednio. Skutki łatwo przewidzieć: 10900K przebił tu nie tylko poprzednika, ale i wspomnianego Ryzena 9 3900X.

TEST WYDAJNOŚCI

Model	Core i9-10900K	Core i5-10600K	Core i9-9900K	Core i7-9700K	Ryzen 9 3900X	Ryzen 7 3800X	Ryzen 5 3600X
Gra/oprogramowanie							
Wydajność w grach							
Far Cry 5	145	135	143	137	113	111	109
Assassin's Creed: Odyssey	87	82	87	86	77	78	75
CS:GO	567	510	531	505	461	489	479
World of Tanks Encore	276	247	261	247	224	223	222
Metro Exodus	61	61	60	60	58	58	58
Wiedźmin 3	175	158	168	160	149	148	145
Red Dead Redemption 2	52	52	51	52	50	50	50
Wydajność w programach użytkowych							
Blender 1.0.2 benchmark	13:26,6	21:42,7	15:29,9	21:59,52	11:16,17	15:58,85	21:34,3
CineBench R20	5864	3560	4896	3600	7078	4982	3656
7-Zip	86 808	54 803	68 568	54 229	103 511	76 561	59 546
HandBrake	22,37	15,54	20,05	18,17	24,56	20,25	16,08
Mozilla Kraken	730	787	776	770	767,1	736,9	762,7
PC Mark 10	8059	7348	7511	7342	7195	7235	6791
Wydajność w 3DMark							
3DMark Fire Strike Physics	29 752	20 080	24 672	18 750	28 431	24 314	19 702
3DMark Fire Strike Ultra Physics	29 145	20 105	24 773	18 746	27 669	24 442	19 947
3DMark Time Spy CPU	13 018	8064	10 997	8106	11 061	9775	7089

Platforma testowa

Procesor: Intel Core i7-9700K, cooler: SilentiumPC Navis Pro 240, SilentiumPC Grandis 2, karta gr

Gigabyte RTX 2080 Ti OC 11G, płyty główne: Asus ROG Maximus XI Formula, Maximus XII Formula, Gigabyte X570 Aorus Master, pamięć: Goodram

IRDM X DDR4 3000 MHz, 2x8 GB @2933 MHz, dysk: Patriot Viper VP100 PCIe m.2 2 TB, obudowa: SilentiumPC Armis R7 RGB, zasilacz: SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W, ekran: LG 34G950F.



■ Król wydajności w grach. Zapłacimy jednak za to naprawdę słono: za sam procesor, za płytę główną i... prąd.



■ Wydajność w grach jest bardzo dobra i sprawia, że przy założeniu, iż kupujemy procesor ściśle do elektronicznej rozrywki, to sensowny wybór.



Szczytowy pobór mocy platformy podczas testów wyniósł aż 528 W. Przekłada się to oczywiście wysokie temperatury. Z chłodzeniem Grandis 2 – przypomnijmy: dwuwieżowym, z dwoma wentylatorami i ważącym grubo ponad kilogram – procesor rozgrzewał się do temperatury 72 st. C. **Decydując się na zakup nowego i9, należy wziąć to pod uwagę i zainwestować nie tylko w świetny radiator, ale i przewiewną obudowę.**

Lepiej pod tym względem poradził sobie **Core i5-10600K**. W tych samych warunkach pracy platforma pobierała maksymalnie 442 W, procesor zaś rozgrzał się do 62 st. C. Wydajność jednak jest siłą rzeczy mniejsza – choć **patrząc na same gry, procesor radzi sobie świetnie, stając się w tym momencie optymalnym układem ściśle do elektronicznej rozrywki.** Sumarycznie, po uśrednieniu wyników, zaś wypada on w testach podobnie jak ośmiordzeniowy i ośmiowątkowy Core i7-9700K – co w gruncie rzeczy jest miłą niespodzianką. Oczywiście w programach użytkowych na tle porównywalnej cenowo konkurencji AMD jest gorzej: Ryzen 7 3700X nie pozostawia złudzeń, który układ jest górą, a kosztujący ładnych parę stówek mniej Ryzen 5 3600X w renderowaniu grafiki, czy edycji wideo, walczy z nowym Core i5 jak równy z równym. Nawiasem mówiąc, wielką niewiadomą w tej układance pozostaje Core i7-10700K, którego Intel zdecydował się na razie nie rozsyłać do testów. Choć ma on o dwa rdzenie i cztery wątki więcej od 10600K, jest bazowo taktowany o 300 MHz niżej. Jak wy-

padnie – pokażą testy w przyszłości. Wiadomo jednak, że będzie kosztował 2100 zł.

W graniu nowe układy sprawdzają się bardzo dobrze – pytanie zatem, czy kupować? Zabawki Intel'a są drogie, szczególnie już w kontekście całościowego kosztu platformy. Siłą rzeczy więc wielu zdecyduje się na kompromis, choćby w postaci wspomnianych wcześniej Ryzenów. Patrząc jednak ogólnie – **to nie jest dobry czas na jakiegokolwiek upgrade'y.** I to z wielu powodów. W tym roku AMD pokaże swoje nowe procesory – dobrze więc byłoby decyzje zakupowe odwlec do tego czasu. Tym bardziej, że pojawiają się i nowe karty graficzne, które według nieoficjalnych doniesień mają być dużo bardziej wydajne niż obecna generacja. Na ten moment zakup gotowych zestawów PC jest więc pozbawiony sensu.

W odleglejszej zaś perspektywie kilkunastu miesięcy zarówno AMD, jak i Intel zmieniają platformy: nadchodzące Ryzeny są ostatnimi pracującymi z podstawką AM4, omawiana zaś tutaj platforma LGA1200 najprawdopodobniej posłuży nam... tylko w tym roku, obsługując obecną i nadchodzącą linię procesorów Intel'a. A ta ostanía według planów „niebieskich” ma zadebiutować pod koniec 2020 roku. Konkluzja jest zatem prosta: czekamy, jak tylko się da. Jeśli zaś się nie da – ściśle pod granie nowe procesory Intel'a można rozważyć, szczególnie już Core i5-10600K. Bo na i9 z nową platformą mało kogo w praktyce będzie stać... **[Krigore]**

PODSUMOWANIE INTEL CORE i9-10900K

■ **najszybszy procesor do gier • 10 rdzeni i 20 wątków • świetna wydajność w programach użytkowych • odblokowany mnożnik i poprawiony lutowany odpromiennik • obsługa DDR4-2933**

■ **cena! • ogólny koszt platformy • bardzo duży pobór mocy • wymaga wydajnego chłodzenia • do renderowania i edycji wideo wciąż nieco lepszy jest Ryzen 9 3900X**



PODSUMOWANIE INTEL CORE i5-10600K

■ **chip przeznaczony do grania • pod względem uśrednionej wydajności odpowiada mniej-więcej Core i7-9700K • odblokowany mnożnik i poprawiony lutowany odpromiennik**

■ **by podkręcać, trzeba kupić drogą płytę • koszty platformy • dość drogi • w programach użytkowych taki sobie • wymaga wydajnego chłodzenia**





Jak testujemy?

■ Chwali się zabawkami: **Krigure**

Test nowych procesorów Intel'a na poprzednich stronach to dobra okazja, żeby przypomnieć, jak testujemy podzespoły. Przypominamy więc zarówno gry i programy, które stosujemy, jak również sprzęt, który nam pomaga we wszystkich pomiarach.

Silą rzeczy, żeby ocenić wydajność komputera, musimy posługiwać się zarówno grami, jak i programami użytkowymi. Zdecydowaliśmy się je

alnym świecie. Stanowią one dobry sprawdzian zarówno dla procesora, jak i karty graficznej. Tutaj staraliśmy się dobrać tytuły tak, żeby

nio wymagających gier akcji, zaś CS:GO i World of Tanks reprezentują grupę gier-usług, których popularność nie słabnie z biegiem lat. Nie mogło oczywiście zabraknąć polskiej perełki – Wiedźmina 3, który mimo faktu, że ma pięć lat na karku, wciąż – choćby za sprawą

przeprowadzany jest programem Action! firmy Mirillis. W przypadku CS:GO do tabeli trafia średnia z trzech przebiegów testowych, zaś w teście Metro: Exodus wyniki z drugiego przebiegu – jest to wymagająca gra, więc doczytywanie elementów do pamięci podczas pierwszego z nich, szczególnie na słabszych maszynach, może wpłynąć na wynik.

Gry dobraliśmy tak, żeby ich lista była wszechstronna.

dobrać tak, żeby najlepiej reprezentowały różnorodność zadań, z jakimi muszą sobie radzić współczesne maszyny w warunkach domowych i nie tylko.

Do zabawy

Na pierwszym miejscu są oczywiście gry – w końcu po to kupujemy najlepsze podzespoły, żeby można było bez stresu zanurzyć się wirtualnym

każdy znalazł coś dla siebie – nie zabrakło więc najpopularniejszych gier wydanych w ostatnim czasie, a także starszych, ale cieszących się niesłabnącą popularnością tytułów. Zdecydowanie najbardziej obciążające sprzęt są trzy: Red Dead Redemption 2, Metro Exodus i Assassin's Creed: Odyssey. Far Cry 5 pojawił się jako tytuł będący niezłym zobrazowaniem wydajności śred-

niego serialu na podstawie książek Sapkowskiego – jest na fali i cieszy się dużą popularnością.

Gry testujemy – jeśli to tylko możliwe – z użyciem wbudowanych benchmarków. World of Tanks reprezentuje wydany przez Wargaming test Encore, w Wiedźminie 3 korzystamy z zapisu gry w mieście, na ruchliwej ulicy – pomiar wydajności

Testy odbywają się z zastosowaniem maksymalnych detali wyświetlanej grafiki. Doszliśmy do wniosku, że w ten sposób zbliżymy się do rzeczywistego scenariusza używania sprzętu przez graczy – w końcu każdy z nas próbuje wycisnąć ze swych maszyn wszystko, co tylko się da. Tam, gdzie to możliwe, korzystamy z predefiniowanych ustawień. Pomijamy jedynie opcje



➤ Siłą rzeczy w testach największy nacisk kładziemy na gry, o czym świadczą elementy platformy testowej. O pracy i zastosowaniach półprofesjonalnych jednak nie zapominamy.

...i do pracy

Wśród programów mierzących wydajność komputerów znalazło się miejsce zarówno na benchmarki, jak i software, który zaprzęgamy do pracy, każdorazowo stosując te same parametry. Powszechnie używanym zestawem syntetycznych testów mierzącym ogólną wydajność maszyny, a także to, jak sprawuje się karta graficzna i procesor, są benchmarki 3DMark z serii Fire Strike oraz Time Spy. Wyniki każdorazowo są wyrażone w punktach – im jest ich więcej, tym lepiej. Z benchmarków korzystamy również w przypadku Blendera – czyli programu do modelowania

związane z RTX i Hairworks. Swego rodzaju wyjątkiem jest RDR2, gdzie detale w sekcji podstawowej są ustawione na najwyższych wartościach, zaś w sekcji zaawansowanej każdorazowo zachowują te same, standardowe ustawienia. W przypadku każdej z gier podajemy średnią wydajność w klatkach animacji na sekundę.

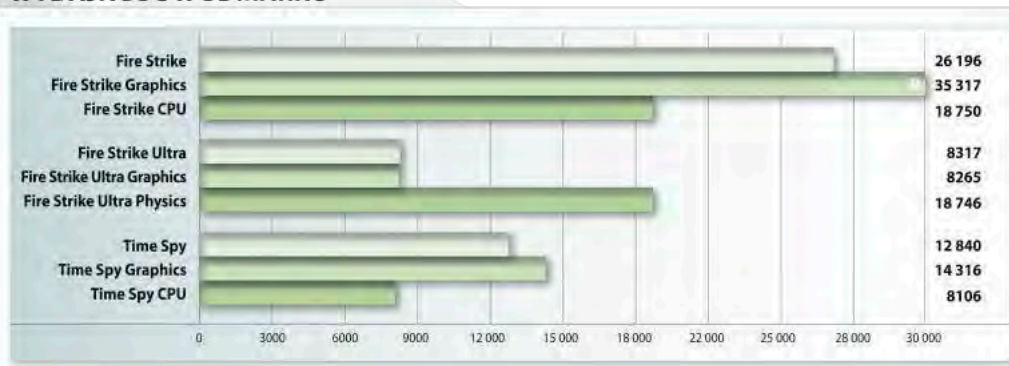
WYDAJNOŚĆ W GRACH

Core i7-9700K + Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Gaming OC				
Rozdzielczość		Full HD	QHD	4K
Gra				
Far Cry 5		137	127	77
Assassin's Creed: Odyssey		86	74	52
CS:GO		505	403	288
World of Tanks Encore		247	197	104
Metro: Exodus		60	46	28
Wiedźmin 3		160	130	78
Red Dead Redemption 2		52	35	17

WYDAJNOŚĆ W PROGRAMACH

Core i7-9700K + Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Gaming OC	
Blender 1.0.2 Benchmark	21min 59,52 s
CineBench r20	3600 pkt.
7-Zip	54 229 MIPS
HandBrake 1.3.2	18,17 kl./s
Mozilla Kraken	770 ms
PC Mark 10	7342 pkt.

WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU



KONFIGURACJA PLATFORMY TESTOWEJ

Procesor: Intel Core i7-9700K
Karta graficzna: Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Gaming OC
Płyta główna: Asus ROG Maximus XI Formula
Ekran: LG 34GK950F, Acer XB280HK
Chłodzenie: SilentiumPC Navis Pro 240, SilentiumPC Grandis 2
Pamięci: Goodram IRDM X DDR4 3000 MHz 2x8 GB @2933 MHz
Dysk: Patriot Viper VPN100 PCIe m.2 2 TB
Obudowa: SilentiumPC Armis AR7 RGB
Zasilacz: SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

i renderowania grafiki, 7-Zipa, którego wewnętrzny test pokazuje ogólną wydajność przy kompresji i dekompresji plików oraz CineBench r20 – testu firmy Maxon polegającego na renderowaniu sceny. Im czas tworzenia sceny w Blenderze krótszy, tym oczywiście lepiej. Wyniki dwóch ostatnich wymienionych benchmarków są z kolei przedstawiane w punktach – im jest ich więcej, tym wydajniejszy jest procesor.

Mozilla Kraken jest z kolei opartym na JavaScriptcie benchmarkiem, który uruchamia się w oknie przeglądarki – każdorazowo jest to zaktualizowany Chrome, a rezultat jest tu wyrażony w milisekundach. Im szybciej procesor radzi sobie z zadaniem, na tym wyższą notę zasługuje. Nieco więcej uwagi należy poświęcić programowi HandBrake. To software używany do zmiany formatu wideo. W tym przypadku każdorazowo używamy tego samego materiału wideo w formacie H.264/MPEG-4 AVC i konwertujemy go do formatu H.265/HEVC. Wydajność procesora odczytujemy z logu programu – jest ona wyrażona w średniej liczbie klatek na sekundę i im lepszy CPU, tym wydajność jest wyższa. Testy w środowisku programowym zamyka PC Mark 10, który odwzorowuje

ogólną wydajność komputera w zastosowaniach biurowych – również w tym przypadku im wynik wyższy, tym sprzęt lepiej sobie radzi.

Tam, gdzie zachodzi pewna niewielka wariantowość wyników (np. 7-Zip, Mozilla Kraken) do tabeli trafia średnia z trzech przebiegów.

Na czym testujemy?

Sercem maszyny testowej jest **Intel Core i7-9700K działający na płycie głównej Asus ROG Maximus XI Formula**. Za grafikę odpowiada **Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Gaming OC**. Używamy pamięci **Goodram IRDM X DDR4 3000 MHz 2x8 GB** każdorazowo przestawianej na częstotliwość 2933 MHz. Dysk to **Patriot Viper VPN100 PCIe m.2** o pojemności 2 TB (potrzebujemy naprawdę dużo miejsca!), z kolei chłodzenie CPU to zależnie od potrzeb **SilentiumPC Navis Pro 240** i **SilentiumPC Grandis 2**. Korzystamy również z obudowy i zasilacza tej samej firmy: **Armis AR7 RGB** i **Supremo FM2 Gold 750 W**. W testach i w codziennej pracy z platformą pomaga nam ekran **LG 34GK950F**, zaś w przypadku pomiarów wydajności kart graficznych korzystamy dodatkowo z **Acera XB280HK**.

Testy każdorazowo przeprowadzane są przy użyciu aktualnych wersji sterowników, systemu operacyjnego i poprawek bezpieczeństwa. Wykonujemy je z zastosowaniem planu zasilania „wysoka wydajność” w opcjach zasilania systemu Windows, wyłączony jest również G-Sync w ustawieniach graficznych Nvidii. Pobór mocy mierzymy watomierzem podłączonym do kabla zasilającego platformę, temperatury zaś odczytujemy, korzystając z programu HWiNFO. Aktualne wyniki testu wydajności platformy testowej przedstawiamy w tabelkach obok. [CDA]

RE-ACTION...

To AR jest szczególne, także dlatego, że aż na czterech stronach, jak za Dawnych Dobrych Czasów. To AR jest szczególne, bo praktycznie nie ma w nim naszych komentarzy. Dziś wy macie głos, a my sobie czytamy... I nie smućcie się, że coś się kończy. Cieszymy się, że się coś nowego zaczyna. Zapraszamy!

LAST ACTION HEROES

✉ Chciałem z tego miejsca pozdrowić wszystkich WAS – tych którzy kiedykolwiek tworzyliście CDA, obecnych piszących, przeszłych, przyszłych, tych piszących z doskoku i tych którzy już niczego niestety nie napiszą. Jestem wam wdzięczny za to, że jesteście i byliście obecni równolegle z moją pasją do gier trwającą już prawie 30 lat.

Dla mnie osobiście CDA jest jedną z niewielu rzeczy, którą łączą mnie obecnego z tym młodym człowiekiem, który przekartkował wasze czasopismo niczym jakąś magiczną księgę z tajemniczymi runami, a płyty CD były wrotami do innego, równie magicznego wymiaru. W latach 90-tych nie mogąc sięgnąć po te wszystkie gry (skromne kieszonkowe, brak Internetu, brak stosownych sklepów w małej miejscowości), być może to niewiarygodne, ale wyobrażałem sobie, że sam prowadzę rozgrywkę widoczną na screenach i miałem z tego autentyczną satysfakcję. Każdy z tych screenów był oglądany bardzo wnikliwie. Dema dołączane do płyt były często głównym źródłem rozgrywki w ogóle, a wiele z nich można było ogrywać w nieskończoność.

Czego najbardziej żałuję jako czytelnik? Pomińcie zbyt wielu numerów pisma; braku obecności na imprezie w hali stulecia, obiecałem sobie, że będę na kolejnej, ale ta już nie nadeszła; nie podjęcia licytacji w sprawie deadlineowej pizzy.

Sinkey

✉ Chcę więc podziękować za moc pozytywnej emocji, których jak dotąd dostarczyliście mi w życiu. Liczę na więcej – może w innej formie, nowym medium, zobaczymy. Jestem dobrej myśli :) I chcę tu wspomnieć o zamieszczanym na płytkach waszym zinnie Action Mag. Fenomen, który na początku lat dwutysięcznych w wyjątkowo silny sposób ukształtował moją nastoletnią jaźń. Naprawdę niezwykle, jedyne w swoim rodzaju „miejsce” – osobiście bardzo mi bliskie. Czytanie AM dawało szansę na kontakt z tak wieloma ciekawymi ludźmi, którzy z czystej potrzeby serca – jestem o tym przekonany – chcieli podzielić się ze światem swoimi

historiami, wiedzą, recenzją książki lub filmu, ciekawą refleksją czy jakimś pokręconym, absurdalnym opowiadaniem. Miałem też w AM kilka publikacji, w tym pierwszą publikację czegokolwiek w życiu. Chyba jako 16- lub 17-latek. Byłem wniebowzięty. Do dziś pamiętam ten moment. No i chyba złapałem wiatr w żagle – kilka lat później zaliczyłem publikację w „Znaku”, następnie pracowałem trochę w PR, potem jako copywriter, teraz mocniej siedzę w branding. Przesadą byłoby stwierdzenie, że AM miało jakiś ogromny wpływ na moje dalsze życie zawodowe, ale jakiś miało na pewno – z tym trudno się nie zgodzić.

Tomasz Piętoski

✉ moja przygoda z wami to trochę ponad połowa mojego życia także patrząc na to w ten sposób to już nie okres ale epoka. I gdybym chciał wam teraz opisać wszystkie te chwile gdy wasze teksty nauczyły mnie czegoś nowego, rozśmieszyły albo zainteresowały czymś nowym o czym wcześniej nie miałem pojęcia to pewnie wyszłaby z tego bibliografia nie gorsza od książek Normana Daviesa. Mielicie na mnie olbrzymi wpływ przez te wszystkie lata, dlatego bardzo trudno jest się pogodzić z tym że to już koniec. Naprawdę będzie mi brakowało was. To dlatego od kilku dni jestem smutny i nie mogę się pozbierać. Nie chodzi nawet o to że zawsze się z wami zgadzałem. Wręcz przeciwnie :) To co niektórzy uważają za wadę z perspektywy stałego czytelnika uważam za jedną z większych zalet CD-Action. (...) Wy nauczyliście mnie że otwartość na różne poglądy jest bardzo ważna i za to również wam dziękuję.

Ze swojej strony chciałem podziękować nie tylko ludziom którzy tworzyli to czasopismo na początku i tzw. starej gwardii jak eld, Czarny Iwan i śp. EGM i całej reszcie dawnej ekipy, ale i najmłodszym stażem recenzent(k)om jak Cerebrum i Joannie. Szkoda że nie dane nam było poznać się trochę lepiej. Jak to mówił Bilbo: „Połowy z was nie znam ani w połowie tak dobrze, jak chciałbym poznać, i mniej niż połowę z was lubię w połowie tak bardzo, jak na to zasługujecie.”

Wosbert

✉ Czytam (a także prenumeruję) Was regularnie od numeru 04/2002 i śmiało mogę stwierdzić, że przez wszystkie te lata były to najlepiej wydane pieniądze w moim życiu. Nie dość, że dostarczałyście mi (i póki to jeszcze trwa nadal dostarczacie) ciąglej rozrywki, edukowaliście o książkach, filmach i popkulturze kształtując moje zainteresowania to sprawiliście, że nie wstydę się posługiwać słowem pisanym (miałem nawet swój debiut w Action Magu, z czego byłem niezmiernie dumny). Wszystkie te rzeczy okazały się bardzo przydatne w dorosłym życiu, o czym nawet nie myślałem jako nastolatek zainteresowany jedynie gram. (...) Bardzo Wam wszystkim dziękuję za te cudowne lata, które mogłem spędzić na czytaniu efektów Waszej pracy. Chciałbym abyście mieli świadomość, że pomimo różnych przykrych opinii i komentarzy, które pojawiają się w sieci, jest nadal spora grupa ludzi, która docenia to co robiliście tyle lat z pasją i zaangażowaniem.

Paweł

✉ Mam 35 lat. Ktoś powie, że dużo, inny stwierdzi, że to wcale nie wiele, środek życia. Podobnie jest z moim Przyjacielem, którego chciałem tu pożegnać. Niby skończone 24 lata oznaczają już dorosłość, jest jednym z najdłuższych żyjących przedstawicieli swojego gatunku. Z drugiej strony mam przed oczami chwile, które moglibyśmy spędzić jeszcze razem i których nie mogłem się podświadomie doczekać. Znamy się od roku dwutysięcznego, polubiliśmy się od pierwszej chwili, gdy tylko zaczął mi opowiadać o Diablo II. Dzięki niemu poznałem Gothica, to on pokazał mi świat rozrywki elektronicznej, lecz również sposób, w jaki można patrzeć na otaczającą nas kulturę. Zaraził mnie czytelnictwem, logicznym myśleniem i optymizmem płynącym z każdej opowieści. Śmiało się często przy kaszance, płakaliśmy przy rozczarowaniach również wtedy, gdy pojawiały się słabe oceny. Bawiliśmy się razem świetnie, chwil wartych zapamiętania jest tak dużo, że mógłbym o nich opowiadać całymi dniami. Świętowaliśmy razem każde jego urodziny, choć to ja wtedy dostawałem od niego prezenty. Wstyd się przyznać, ale czasem, razem chodziliśmy do łazienki. Raz podarował mi nawet grę przed jej światową premierą! Do dziś krążą legendy jak to było możliwe...

Byłem przy nim w chwilach największej chwały, gdy był bardziej rozchwytywany niż najlepszy Playboy. Gdy recenzował tytuły, jako pierwszy na świecie (Stalker Qn'ika!), gdy podziwiał go prawdziwe tłumy. Byłem także w chwilach trudnych (odejście EGM-a, zmiana formatu, spadek liczby stron i jakości papieru). Biorę z otwartymi ramionami wszystko, co ewentualnie stworzy w formie cyfrowej lub drukowanej, w wersji oficjalnej i z portali „spontanocnościowych”. Jednak wydaje się, że nadszedł już czas. Odchodzi, tak jak kiedyś odejdziemy my wszyscy.

Chciałem mu tutaj serdecznie podziękować za to, że znajdował dla mnie czas częściej, niż co miesiąc. Dziękuję za radość, za kształtowanie gustów i charakteru. Za zwroty przenikające do mojego codziennego życia („Ciekawe, jaka ma taryfę”, „Allor screeny!”, gumowe kurczaki, kaloryferowy, wielkie pudło). Na zawsze zapamiętam styl Elda, Gema, Allora, Enkiego. Recenzje CormaCa, Czarnego Iwana, Papkina, Huta czy Siekiery. Dzięki Ghost za przecieki i dziękuję absolutnie najlepszemu DTP na świecie. Kawał dobrej roboty. Jednak szczególne miejsce zajmuje MacAbra i Smugler, który to całymi siłami ciągnął pismo coraz wyżej. Aż do nieba.

Pozwólmę odejść CD-Action na zasłużoną emeryturę, nie ciągnijmy go na siłę za uszy. Dajmy mu odpocząć, jeżeli tego potrzebuje. Cieszymy się, że nie odszedł nagle i mogliśmy się z nim pożegnać. Cieszymy się, że tak długo był w świetnej formie z nami. Jeszcze się nie domyślam jak bardzo będę za Tobą tęsknił stary Przyjacielu, pozostaniesz ze mną na zawsze. Mimo, że odchodzisz to i tak będę do Ciebie wracał co miesiąc.

Jarek Madej

✉ Od niemal dwudziestu lat moim wizytom w toalecie nieustannie towarzyszyło wasze (nasze!) pismo. Przez tak długi czas wypróżnianie i lektura Actiona właściwie zlały się w jedną czynność. I co ja teraz pocznę? <

Zaczęłem od głupiego żartu, ale bynajmniej nie jest mi do śmiechu. Jestem starym, 31-letnim koniem, ale gdy dotarły do mnie wiadome wieści, oczy zaszyły mi łzami. Czuję, jakbym stracił kogoś bardzo bliskiego. Wiem, że nuda. Ale CDA to kawał mojego życia! Czytam was od wczesnych lat dwutysięcznych. Zabrzmi to patetycznie, ale tak, CD-Action znacząco wpłynęło na moje życie. Ale nie o tym chciałem pisać. Dalsze losy CD-Action stoją pod znakiem zapytania. To nie stało się z dnia na dzień i nie z powodu koronawirusa. W sieci powtarzają się opinie, że pandemia nie była przyczyną, tylko katalizatorem, i ja się z tym zgadzam. Wydaje mi się, że sami macie tego świadomość. Zmiany na stanowisku naczelnego czy kolejne rezygnacje czołowych redaktorów były dla czytelników niepokojącymi sygnałami. Od kilku czy nawet kilkunastu miesięcy, czytając CDA, nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że pismo powstawało pod większą niż zwykle presją czasu; że praca była wykonywana przez okrojony, zmęczony ze-

spół. Jeśli w redakcji był wcześniej jakiś dział korekty, to jestem pewny, że poszedł do ostrzała. (Tak – Smg) .Kończąc, chciałbym serdecznie podziękować całej redakcji, zarówno tej obecnej, jak i redaktorom, którzy zdążyli się z nią pożegnać, za te wszystkie wspólne chwile, które spędziliśmy razem w toalecie... ;)

Calubao AKA Jacek Er

✉ Pisząc te słowa mam łzy w oczach. Dziękuję Wam, za te wszystkie razem spędzone lata. W tym roku kończę 30 lat, jestem z Wami od 2001 roku. Pamiętam jak wracałem ze szkoły z nowym numerem CD-Action i od razu zabierałem się do czytania. To samo robiłem w liceum, potem na studiach. Kupowałem CD-Action w drodze do pracy. Zawsze byliście obok. Pamiętam jak czytałem CD-Action kiedy jechałem do Wrocławia (!), żeby oświadczyć się mojej dziewczynie (teraz już żonie) - ciągle mam jeszcze ten numer. Nigdy nie kupowałem dla pełnych wersji, zawsze dla wszystkich tekstów. Próżno było szukać takiej jakości w innym miejscu. Czułem ten klimat, który zawsze do mnie trafiał. Zmieniał się przez te lata, tak samo jak ja. Pomogliście mi zmienić się, z nastolatka bez zainteresowań, który nie przepadał za czytaniem, w człowieka chcącego się rozwijać. Teraz usłyszałem że znikacie. Czuje jakby miał mnie opuścić członek rodziny. Parę razy zbierałem się żeby do was napisać. Nie wyszło, zawsze przekładałem to na potem. Teraz poczułem że jestem Wamto winien. Zatem wszystkim lat, kiedy mogłem uciec do jednej z niewielu rzeczy która była w moim życiu stała - do Waszych recenzji. Jeszcze raz, dziękuję. Będę za wami tęsknić. Wasz czytelnik i przyjaciel.

Paweł Pasek

✉ Informacja o wręczeniu wypowiedzi całej redakcji sprawiła, że poczułem się jakby ktoś mi taboret zabrał spod tyłka, a zanim doleciałem do ziemi to jeszcze kopnął. Czytam, a na pewno kupuję, CDA od podstawówki. Ponad 20 lat. Chyba od 25 numeru. Lata mijały, moje zainteresowania się zmieniały, ale dalej kupowałem CDA, bo dalej znajdowałem w nim coś co mnie interesowało. Czasem gry, czasem „tylko” tekst. Myśl o tym, że CDA mogłoby zniknąć, przestać pojawiać się w moim życiu, to tak jakby mi ktoś z rodziny nagle odszedł...Serio tak to odczuwam. Tyle chciałem powiedzieć. Jesteście niezastąpieni.

Maciej

✉ Jestem osobą jestem młodą, na ten moment mam lat czternaście, a CD-Action stale czytam od dobrych kilkunastu(kilkudziesięciu?) straciłem poczucie czasu) miesięcy, podobnie jak mój znajomy. Kupowałem przez ten czas każdy numer i pochłaniałem go w przeciągu dwóch dni max. Nie o pełniaki mi chodziło, a o teksty, te teksty, które wiele osób obecnie miesza z błotem, mówiąc, że to dno i skończyliście całkowicie. Nie wiem, może to dlatego, że nie jestem tu zbyt długo, ale mi te teksty wydają się świetne, pisane

z humorem, zgrabnie łączące elementy omawianych produkcji. Nie wiem, może to ja nie mam gustu. Ale naprawdę o to nie dbam.

Lubię wasze teksty, wasz styl, te pstryczki w nos do kolegów z redakcji i za nic w świecie tego nie oddam. Ponieważ to jest jedna z tych spraw, w których należy myśleć nie rozumem, a sercem. Ostatecznie mam nadzieję, że nie będzie to koniec, a ledwie początek, nowy początek, z cyfrową wersją magazynu, może i bez pełniaków, dla mnie to akurat bez różnicy. Jeśli nie-ruszymy dalej. Lecz pamiętajcie, że nie tylko ja, ale masa czytelników jest z wami i będzie do końca. Bywajcie przyjaciele i do, miejmy nadzieję, następnego!

Hoshito

✉ W nawiązaniu do najnowszych wieści chcę napisać: NIEEEEEEEEEeEeEeEeEe! Jest mi cholernie smutno. Dobre 2/3 życia czytałem CDA. Byłem w podstawówce jak dorwałem się do pierwszych numerów. Do tekstów EGMa musiałem dorosnąć, pokochałem je w liceum. Pamiętam jak zmieniało się na luzie, jak zmieniały się recenzje i szata graficzna. Jak wymarli cholernie liczni antyfan. Jak kolejne pokolenia redaktorów przechodziły. Metała Elda i jego pakerskie przygody z Iwanem były czymś co uwielbiałem samemu ćwicząc. Pamiętam jak w minifietonach polecaliście muzykę którą sprawdzałem. Ha, dwa razy wielki życiowy sukces i byłem w AR wydrukowan! Wciąż z tego żem wiele dumien! Pamiętam jak mi się smutek wielki pojawił gdy Quń naczelnym został. Nie, żeby chłopca nie lubiłem, ale bałem się odejścia Smugglera. Cholera, pamiętam nawet to, że kiedyś myślałem, iż Ghost jest Smugglerem. Pamiętam jeszcze jedno. Osiemnaste urodziny CDA. Spotkałem sporo osób z redakcji, wielka impreza. Dowiedziałem się tam też, że mój znajomy jest znanym streamerem - ale nie o tym. Dwie osoby, dwa spotkania były dla mnie ważne. Chociaż pewnie obie osoby mnie nie pamiętają, jeno minąłem tam w tłumie. 9kier zrobiła na mnie me-eeeega sympatyczne wrażenie. Oraz spotkałem Jerzego Poprawę. Mojego imiennika. Cynicznego staruszka odpowiadającego antyfanom co mają ze sobą zrobić. Wielbiciela Garfielda i czołgów. Znacznie młodszego niż myślałem. Cholera, chyba w ogóle nie umiem nadać formy temu listowi. Chodzi o to, że byłem z Wami od niemal początku, Wy byliście ze mną równie długo. I nawet jak CDA nie będzie to ja wciąż będę z Wami! Cokolwiek przyniesie przyszłość trzymajcie się!

Jerzy „Qaczek” Hutarz

✉ Mam łzy w oczach, mimo, że 36 lat niby nie zobowiązuje do płaczu to mimo wszystko... Bardzo mi przykro, że kończy się tak wspaniały magazyn, jakim jest CD Action. Towarzyszyliście mi od roku 1997... z małą przerwą w latach, kiedy kanciaste gry 3D odepchnęły mnie od gier. Ale później wróciłem, chyba w 2006/2007. Na stałe. Co miesiąc gościłem Was pod moim dachem, towarzyszyliście mi we wszystkich ważnych chwilach

mojego życia! W podróży do UK, egzaminach, wizytach u znajomych i rodziny... To było jak wspinał się jasko niespodzianka dla graczy (...) pismo tworzone przez moich ulubieńców, w tym Ciebie Smugglerze. Wiele osób, nazwisk/nicków, które wryły mi się w pamięć niesamowitym stylem pisania recenzji, charakterem... Idealnie się dopełniały i tworzyłyście świetną redakcję. Wszyscy.

Puncol

✉ Nanapisanie do was e-maila czekałem ponad 20 lat. Mam lat 27. Towarzyszyliście mi od kiedy tylko pamiętam, do dziś dnia mam plakat z jedenaścich urodzin (hasło: dwie jedynki a cieszą!) od was miałem pierwszą maszynkę którą się goliłem. Huta Huta, redaktor Eld, Egm, Smuggler i inni. Jest 5 rano, przewlekłe choruje, nie jestem w stanie zasnąć a mimo tego, to martwi mnie wasze zamknięcie najbardziej na świecie. Już teraz tęsknię za wami, większości redaktorów nawet nie znam. Do tej pory jednak mogłem tęsknić trzymając nowy numer Cd-action w ręku. Przykro mi, naprawdę. Pamiętam, jak kiedyś cieszyłem się w myślach mając te 10-12 lat, że kiedyś Cd-action na pewno upadnie i w końcu dowiem się kim jest Smuggler. Nie cieszy już w ogóle. A pamiętacie forum antyfanów? Ja wiem, coś się kończy, coś się zaczyna. Ale razem z wami odpywa moja bezpieczna przystań. Będę czytał stare numery. Będę smutny, straciłem przyjaciół, którzy nie wiedzieli nawet, że istnieje, teraz tracę symbol tej przyjaźni. Trzymajcie się tam, ja będę o was pamiętał do końca życia.

Michał

✉ Jestem 30-letnim facetem i dzisiaj, po raz pierwszy od pięciu lat, się popłakałem. Od dwudziestu lat CD-Action było częścią mojego życia. Jednym ze stałych punktów w ciągle zmieniającym się świecie. I kiedy teraz, w tym parszywym 2020 roku, przeczytałem dzisiejszego newsa, to poczułem się, jakby ktoś wyrwał mi kawałek duszy. Dziękuję za wszystko, co dostałem od was przez ostatnie 20 lat. Press „F” to Pay Respects

Michał „MJaneK” Jankowski

✉ Wiedziałem, że tak to się skończy. Wiedziałem, niczym w gorzkiej, samospełniającej się przepowiedni, iż przekorny los, widząc moje ciągle przekładanie napisania listu do Action Redaction, pozbawi mnie szansy jego publikacji na łamach ulubionego pisma. Publikacji de facto gdziekolwiek. Dlaczego zatem piszę teraz, gdy to nie pora na listy, a raczej elegię? Poniekąd dla siebie, bo być może ubranie w słowa skowytu pękniętego serca będzie miało właściwości terapeutyczne (...)

W zasadzie raczej bez trudu byłbym obecnie w stanie zapisać kilka stron o tym, jak ukształtował się gust mój i (setek?) tysięcy innych polskich graczy na przestrzeni lat. Jak na przełomie milenium niebotycznie wysoko zawiesiliście poprzeczkę growego dziennikarstwa i - choć może w ostatnim czasie z pewnymi problemami - tylko Wy byliście

w stanie do niej regularnie doskakiwać. (...) Tak naprawdę chciałem napisać o przemianach. Wiecie, byłem na Waszych 18-tych urodzinach w Hali Stulecia. Pojechałem kilkaset kilometrów zupełnie sam, wśród podśmiechujących znajomych i dziewczyny, kierowany instynktem, silną, wewnętrzną potrzebą współuczestnictwa w czymś dla mnie ważnym. W urodzinach mojego kumpla, bo chyba tak mogę CD-Action nazwać, z którym dorastałem, który z racji talentu, doświadczenia i wiedzy, skutecznie zaraził mnie pasją do gier na resztę życia. (...) I teraz również czuję się jakbym stał w tej samej hali. Jest dużo spokojniej, mniej kolorowo i zdecydowanie ciszej. Prawie nie ma rozwrzeszczanych nastolatków - zostali w domu przy nowych filmkach ulubionych, równie młodych Youtuberów. Widzę za to całkiem sporo 20-kilku, 30-kilkulatów. Zagubionych, z marsowymi minami, rozdartych między światem obecnym a przeszłym.

W hali tej na scenie zaś stoi ta metaforyczna, otwarta trumna. Jeszcze sobie popatrzcie póki leżący w niej dyszy, póki wieko nie zatrzśnie się bezpowrotnie, a okresy wypowiedzenia i kontrakty reklamowe się nie wypełnią. Zostawiasz nas mój przyjacielu, tak nagle i za wcześnie. Zostawiasz w erze powtórnego pisma obrazkowego, Instagramów, Tik-toków, gdzie według badań Biblioteki Narodowej ponad połowa społeczeństwa nie jest w stanie przeczytać w ciągu miesiąca 3-stronicowego tekstu. Perły przed wieprze. Wyrok zapadł widocznie już dawno, szkoda że dokonał się tak rychło.

Podobno na końcu zawsze jest dobrze, a skoro teraz nie jest, to na pewno jeszcze nie koniec. Trywiałe? A pewnie, ale przecież co nam zostało :) Popłakałem się pisząc te słowa, więc chyba było warto. Wasz fan na tym i przyszłym świecie

Bartek Nowakowski

✉ Nasamym początku chciałbym wam serdecznie podziękować za wszystkie teksty, które na przestrzeni lat stworzyliście abym mógł się nimi zacytywać po szkole, na studiach, w pracy a nawet podczas opieki nad dziećmi, których przez ten czas również się dorobiłem.

Czuję się jakbym stracił kolejny filar na którym opierało się moje dzieciństwo. Dlaczego kolejny? Ponieważ ten list jeszcze kilka miesięcy temu byłby całkowicie o moim ojcu, którego również straciłem. Ale zacznijmy od początku, a na początku byłem mały ja. Zawsze lubiłem grać ponieważ mój Tata mnie w to wkręcił. Pomagał też fakt, że nie byłem najbardziej lubianym dzieckiem na podwórku. Ojciec, pomimo że był lekarzem, jeździł za komuną za zachodnią granicą pracować jako dekarz. Za jedną (a może i kilka) wypłat kupił atari 800.. Grałiśmy namiętnie (...) Potem obok atarynki stanął PC... (...) Jakoś w okolicy gimnazjum (jestem rocznikiem 87.) odkryłem właśnie was. (...) Skończyłem liceum. Poszedłem na studia. Skończyłem weterynarię. Zarobiłem na i otworzyłem własny gabinet. I oto w 2016r. Około czerwca, mój Tata, bardzo już zniszczony chorobą autoimmunologiczną zaczął się dusić. Męczył się pół roku, po czym zmarł. Najbardziej traumatyczne przeżycie mojego życia. Najsilniejszy filar, na którym stał mój świat przestał istnieć, a ja muszę teraz sam dźwigać ciężar dorosłości. Brakuje mi go bardzo.

(...) Dzisiaj, kiedy przeczytałem o waszym końcu poczułem coś podobnego do tamtej straty. Nie zrozumcie mnie źle, ale nie jesteście dla mnie, aż taką stratą jak Tata. Ale jednak jesteście pewnym elementem mojego życia, dzięki któremu mogłem, choć na kilka godzin w miesiącu, znów mieć połączenie z moim dzieciństwem. Pewną stałą. Znów mogłem być dzieckiem, jak przy Tacie. Ojciec odszedł po 28 latach mojej znajomości z nim. Wy odchodzicie po 19 latach mojej regularnej znajomości z Wami. Czuję stratę. Smutno mi, że kolejny portal do dzieciństwa znika z tego świata. (...) Jak to ostatnio napisaliście w tipsomaniaku? „Po przejściu Wiedźmina 3 dwa miesiące nie grałem dla przyjemności”. Taką pustkę odczuję po was. Życzę wam wszystkiego naj i kończę, bo dorosły chłop nie powinien tyle ryczeć pisząc jakiś jeden list. Żegnaj dzieciństwo.

Jakub S.

✉ Zawsze to Wy pisaliście do mnie, choć przez wiele lat nie mogłem odebrać tej korespondencji, dzisiaj to ja napiszę do Was. Rzeszów, rok '98, kwietniowy poranek na rogu Jagiellońskiej i Żygmuntowskiej, wchodzimy z Tatą do dobrze wyposażonego sklepu Ruchu. Wychodzę ze swoim pierwszym CD-Action. Nie mam jeszcze 10 lat na karku i napędu CD w swoim PC, płyty sprawdzę niedługo, już po czerwcowych urodzinach. To dziwne, bo pamiętam niewiele z tamtych lat, a ten poranek, nasłonecznienie, klimat tamtego dnia pamiętam bardzo dobrze. Pamiętam wertowanie CD-Action u kolegów, kuzynów i wszędzie, gdzie się da. Pamiętam czarne płyty z gramy z CD-Action i moją walkę z komputerem, żeby je odpalić - oj to była dobra szkoła informatyki stosowanej; pamiętam przeglądanie wszystkich ikon, jedna po drugiej, z palet ikon dołączanych do gier na płytach, przeglądanie pliku po pliku zawartości płyt...; pamiętam wielokrotne czytanie niektórych tekstów; pamiętam rok 2000, dostałem pieniądze od Mamy i pobiegłem do sklepu po nowy numer CD-Action, numer z recenzją Diabła II, którą przeczytałem pewnie z 50 razy; pamiętam uczucie rozszerzania mojego mózgu po czytaniu CD-Actionowych tekstów: nowe światy, nowe kolory, nowe słowa, nowe doświadczenia; pamiętam wybuchy nieoczekiwanego, głośnego, radosnego śmiechu w trakcie lektury CD-Action; pamiętam 18-nastkę CD-Action, pamiętam jak złapałem na tej 18-nastkę kosulkę rzuconą chyba przez Adziora ze sceny, złapałem ją razem z małym chłopcem, złapałiśmy ją równocześnie. Trzymaliśmy kosulkę razem, spojrzaliśmy mu w oczy, jakbym złapał ją z sobą samym wiele lat wcześniej. Oddałem mu ją od razu... Pamiętam spacerować po wrocławskim rynku - może spotkam któregoś z Was? I jak siedziałem obok enkiego w jednej z wrocławskich restauracji, ale zabrakło mi odwagi, żeby podejść...; pamiętam jak dosiadł się do mnie w dworcu nieznajomy, który od lat nie czytał CD-Action, i widząc, że mam numer

i czytam poprosił abym mu pożyczył. Długo rozmawialiśmy o CD-Action; pamiętam jak podjąłem decyzję o studiach informatycznych: informatyka przeważała nad elektroniką i telekomunikacją głównie dzięki grom - chciałem być developerem gier. Nie zostałem nim, ale faktycznie zostałem „informatykiem”.

Mam dużo bardzo dobrych wspomnień związanych z Wami. Choć moje poglądy nie do końca zgadzają się z poglądami niektórych z Was, łączą nas pasja i moje wspomnienia. Jesteście jakąś częścią mojej historii. Dziękuję!

✉ Jestem z Wami od dzieciństwa – najpierw z przerwami a od kilku lat co numer. Były momenty kiedy Was uwielbiałem (brak GAMEWALKERA, świetne Na Luzie, recenzje Papkina, 9kier...) i takie, kiedy nienawidziłem (powrót GAMEWALKERA, recenzje Berlina, Crossa i 9kier:!)... Jednak teraz, kiedy czytam trzydziesty raz newsa o otrzymanych przez Was wypowiedzeniach od Bauera, nie jestem w stanie w to uwierzyć... Wiele razy mówiłem sobie, że „ten numer będzie ostatnim, który kupię”, a jednak co miesiąc byłem w kiosku. ... I teraz, kiedy to wszystko może się skończyć, jest mi zwyczajnie bardzo przykro. OK! Gniewałem się nie raz. Kiedy Berlin popisywał się, jaki to nie jest oryginalny... Kiedy Cross krytykował jakąś formułę, tylko po to, by wychwalać ją, kiedy zastosował ją jakiś Japończyk... Jednak, z drugiej strony: zawsze byliście ze mną. Kiedy byłem na wakacjach. W sali wykładowej. W drodze na koncert. Czy nawet klasycznie: w toalecie. Albo, wtedy kiedy ucieczka od rzeczywistości była mi najbardziej potrzebna – podczas chemioterapii.

Zadaję sobie teraz bezsensowne pytanie: „czemu”. Czemu to się musi tak kończyć? Czemu to tak wygląda? Czemu to tak boli? Odpowiedź jest prosta: bo taki jest świat... Ale wcale nie sprawia to, że czuję się lepiej... Dopiero teraz uświado-

miłem sobie, jak Wasza praca i Wy sami jesteście dla mnie ważni.

Sangdorn

✉ Jest mi bardzo przykro. Gdybym miał stworzyć kompilację highlightów swojej młodości, Wasze logo byłoby w niej bardzo widoczne, obecne w moim życiu przez ponad dekadę. Może zabrzmieć banalnie, ale jestem przekonany, że efektem naszej relacji jest cegielka lub dwie, które składają się na moją osobowość dziś. Za to Wam dziękuję.

Bartek

✉ Nienawidzę Waszego zachowania! Dlaczego dopiero jak miarka się przebieże, jak wybije szambo albo komuś puszcza nerwy to prawda wychodzi na wierzch? I to nie cała, tylko jej strzępy? Dlaczego przez te wszystkie lata nikt wprost nie wyartykułował publicznie problemów? Wszyscy udawali, że wszystko gra. I tylko kolejne odejścia redaktorów i zmiany w piśmie sugerowały, że ten okręt, wbrew woli załogi, obrał kurs na dno? Nienawidzę tego pudrowania problemów i udawania, że kupa na środku stołu, to nie kupa, a jej zapach to fiołki! Nawet w momencie gruchnięcia wieści „TONIEMY!” tylko fragmenty większego obrazu były przemycane w komentarzach redaktorów, i niewielu powiedziało wprost „Toż to g*wno!”. Niestety mój gniew wynika też z tego, że to nie pierwsza taka sytuacja, która ma dokładnie ten schemat. To nie wasza wina, to jakaś ogólna nasza skaza kulturowa. Skaza, która sprawia, że nie chcemy pokazać, że się źle u nas dzieje. Udajemy jak długo się da, a jak się już dłużej nie da, to uciekamy. Problem pozostaje nierozwiązany, to my mamy nowe realia. I możemy powtarzać stare błędy, bo nie wiemy jak je rozwiązać. A może właśnie trzeba czasem powiedzieć otwarcie, że jest źle? Że okręt tonie, na stole leży kupa, a król jest nagi? Aby inni zrozumieli, doradzili, może coś pomogli, albo grupowo coś wymusili na ludziach,

którzy pociągają za sznurki? Góra lodowa na horyzoncie może się nadal okazać za duża do pokonania, ale nikt nie będzie wtedy obwiniał załogi, że z premedytacją obrała taki kurs.

Butcho

✉ Pozostaje mi jedynie pogratulować pięknego wyniku - prawie ćwierć wieku, cztery dekady i dwa tysiąclecia w (podobno) świecie, w którym sztuka czytania zanika, a dziennikarstwo papierowe jest wypierane przez postępującą cyfryzację (co w przypadku takiego CDA jest nieporozumieniem - nic tak nie pachnie jak świeżutki egzemplarz magazynu!). I nikt nie będzie udawał, że nie było w tym czasie potknięć, gaf, mniej udanych tekstów i epizodów - nie z samych wzlotów składa się życie. Szkoda takiej decyzji wydawniczej i szkoda, że nie było dostatecznie dużego wsparcia czytelników, by uratować CDA od smutnego końca. Dziękuję za wspólną przygodę.

Yeti

✉ Zawsze sobie powtarzałem: niemożliwe żeby CD-Action przestało istnieć. Jesteście przecież „Największym Czasopismem dla Graczy w Polsce”. Inni upadali a Wy dalej byliście. A dzisiaj, mimo, że mam 35 lat, popłakałem się jak dziecko. Autentycznie. Poczułem się jakbym stracił kogoś bliskiego, najlepszego przyjaciela. Byliście ze mną od 1997 roku, czyli 23 lata. 23 lata. I nie co miesiąc ale codziennie, codziennie do Was wracałem, codziennie wracałem do recenzji, do testów sprzętu, codziennie grałem w Wasze pełniaki. Znałem Was wszystkich, znałem Wasz styl, Wasze poczucie humoru. Ludzie! Przecież ja się z Wami wychowałem, byliście ze mną w najlepszych latach mojego życia. Zawsze przygotowywałem sobie takiego maila w głowie w okresie Waszych urodzin. A teraz piszę to żeby się z Wami pożegnać, i naprawdę tyy leczę mi po policzkach. Dziękuję Wam za te 23 lata. Kocham Was autentyczną przyjacielską miłością i szczerze wierzę w to że gdzieś Was jeszcze spotkam.

Michał „Kijek” Nowak

✉ Poczułem się jakbym dowiedział się o tym, że umiera ktoś mi bliski. I tak rzeczywiście jest. Regularnie kupuję CD-Action od numeru 05/2005, czyli już od 15 lat (!). Kiedy zaczynałem Was kupować, zastanawiałem się kiedy przestanę, gdyż inne czasopisma szybko mi się nudziły. Jednak Waszymi świetnymi tekstami, gramy na płytach oraz innymi dodatkami utrzymałście mnie jako stałego czytelnika przez te wszystkie lata. Dziękuję Wam za tą wspólną przygodę! Upadek CD-Action to symboliczny koniec ery pism drukowanych o grach video.

Mikołaj Bachosz

Za wszystkie listy w historii AR dziękuję
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER
& MAREK LENC

Zilustrował Marek Lenc



LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci otrzymać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Deep Sky Derelicts w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 27 lipca 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.



➤ Oprawa to mocny punkt gry.

DEEP SKY DERELICTS

PEŁNA WERSJA GRY PL

TUROWE RPG • KARCianka • RETROFUTURYZM

12

➤ PRODUCENT: SNOWHOUND GAMES

➤ MULTI: BRAK

➤ PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS 4400

**KLUCZ
AKTYWACYJNY**
gry pobierzesz
ze strony
kody.cdaction.pl



Na pierwszy rzut oka można by przyrównać Deep Sky Derelicts do Darkest Dungeon, jednak, choć obie gry łączy kilka kwestii, byłoby to nazbyt dużym uproszczeniem. Jak pisał bowiem w swojej recenzji (CDA 12/2018) enki – „podobieństw między obydwojema tytułami faktycznie jest kilka, ale dzieło Snowhoun i broni się samo”. To, co rzuca się w oczy jako pierwsze, to świetna oprawa

audiowizualna. Później zakochujesz się w taktycznych walkach i nim się obejrzyś, uadysz kosmiczne wraki jeden za drugim. A wszystko po to, by odnaleźć tytułowy statek Deep Sky, który pozwoli odmienić twoje życie – nikt nie będzie już traktował cię jak wyrzutka, śmieciarza, który utrzymuje się ze zbierania złomu w przestrzeni kosmicznej. Pytanie tylko – czy masz to, co potrzebne, by przetrwać to, co na ciebie czeka?

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje



www.cdaction.pl

07/2020 (309)

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁ REDAKCJA TECH

ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-ACTION: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Tatiana Kowalczyk, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Joanna Pamięta-Borkowska, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tuchowski

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 67 210 86 05
Biuro reklamy: Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
<https://bauer.pl/reklama/>



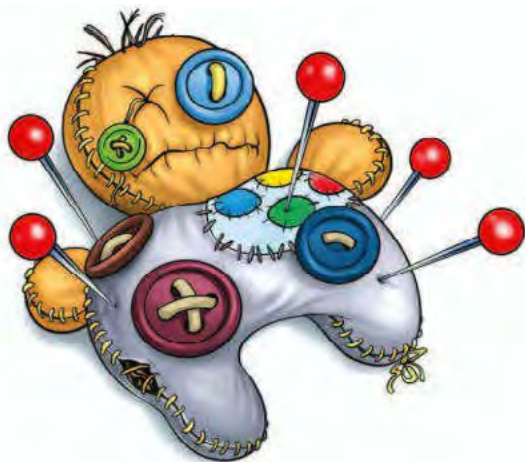
WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwiczak
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o., Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodzice
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Szef studia BioWare Austin poinformował, że rozpoczyna się proces naprawy i ulepszenia gry Anthem. Obecnie trwa faza jej „inkubacji” czyli „wracamy do fazy eksperymentów i prototypu, by ulepszyć różne aspekty gry, które wymagają poprawy”. Powodzenia, ale obawiam się, że z potwora Frankensteina, nawet po długiej inkubacji, nie wykluje się Mister Universe. Może lepiej zająć i zacząć zupełnie od początku... zupełnie nową grę?

Ekspert z japońskiej firmy analitycznej przewiduje, że na sukces PS5 może wpłynąć kolor konsoli. Tzn. nie wyklucza, że jej barwa (a konkretniej to biała), może spowodować niższą sprzedaż. Nie chcemy być gorsi, i nie wykluczamy dodatkowo, że na jej sukces mogą też wpłynąć obfite opady deszczu w Bangladeszu i rozmiar deficytu budżetowego Islandii. Wesołe jest życie analityka, hej!

Szef Xiaomi publicznie przyłapany na korzystaniu z iPhone'a. No i słusznie, wprawdzie „Xiaomi lepsze” ale ponoć iPhone trochę mniej szpieguje użytkownika. Zresztą o co ten krzyk, tak czy siak to produkt „made in China”.

„Jprdl. Jesteście niemożliwi. Cieszcie się swoim rozczarowaniem”. Tak zareagował na twitchu szef marketingu Bethesda, Pete Hines, gdy fani sugerowali, że jego firma na dniach poda jakieś konkrety na temat TES 6. (W oryginale: „jfc. You guys are impossible. Enjoy your disappointment”, gdzie „jfc” to akronim od „jesus fucking christ”). Trzeba przyznać, że to studio jest od lat nader konsekwentne w strzelaniu sobie w kolano z łuku na wszelkie możliwe sposoby.

Zapowiedziano remaster Tony Hawk's Pro Skater 1+2.

Uwzględniwszy, że Tony ma już 52 lata, tytuł powinien raczej brzmieć Tony Hawk's Prostate(r).

Wraz z premierą dodatku Sims4 (Życie eko) w końcu pojawią się drabiny. Już to nami wstrząsnęło. Całe lata bowiem śniłyśmy o drabinach w Simsach. A tu w dodatku (do dodatku) będą one ZA DARMO!!! (Tzn. pojawią się jako darmowa aktualizacja gry). Aż musiałem szybko sprawdzić w internecie, czy aby EA nie odsprzedała komuś praw do tego tytułu. Ale nie! To nadal EA. Czujemy podstęp! Może szczerze trzeba będzie dokupić jako DLC?!

„iPhone 12 dostanie znakomity ekran ProMotion 120 Hz. Na taką nowość czekaliśmy od dawna” – entuzjazuje się redaktor jednego z portali technologicznych. Niewątpliwie, choć ja osobiście czekam aż kiedyś (może w iPhone 20 w 2030?) da się w nim w końcu przegrać plik przez Bluetooth...

Samsung ogranicza wsparcie dla Galaxy S8 i Galaxy S8+, czyli swych flagowców z 2017. To taka delikatna sugestia, pora zmienić telefon na nowszy? Dla mnie to raczej odpowiedź typu: „warto zmienić markę telefonu”.

Polskie studio Bloober Team tworzy The Medium – psychologiczny horror, którego akcja rozgrywa się w Krakowie. Zdobyliśmy scenariusz – na początku postać musi przetrwać atak maczetami, potem przejść się w szalik Wisły po okolicy, gdzie szanują Cracovię, następnie przez godzinę oddychać smogiem w Nowej Hucie, a w finale wysłuchać długiego monologu Jana Marii Rokity. Zgroza!!!

Wiesz mrrrróżąca krew w żyłach. „Wiecie, że hakerzy są

w stanie wykraść wasze dane nawet z kompa niepodłączonego do neta?” – straszy jeden z popularnych portali. Jak? Cóż, najpierw muszą zainstalować wam malware. A potem ono wykorzysta zasilacze wentylatorów w komputerze do wprowadzenia ich w wibrację, którymi można przekazywać dane. Co prawda tylko na odległość 5 metrów, a transfer to 20 KB... na godzinę. Ale co się klików nazbiera, to nasze, co nie, państwo „dziennikarze”? Osobiście sugeruję hakerom by skoncentrowali się na diodkach w gamingowych klawiaturach – tymi można nadawać za pomocą alfabetu Morse'a na sporo dłuższy dystans, może nawet na kilometr.

Czy wiecie, że Cyberpunk 2077 „zawiera nagość i materiał seksualny. Gracze mogą wybrać płeć i dostosować swój charakter; personalizacja może obejmować wizerunki piersi, pośladków i narządów płciowych, a także różne rozmiary i kombinacje genitaliów”? Wahałem się dotąd, ale personalizacja dupy i rozmaite kombinacje genitaliów mnie przekonały. Kupię. I teraz już rozumiem co miał na myśli jeden z szefów CDP, mówiąc, że „gra spełnia wszystkie warunki niezbędne do odniesienia wielkiego sukcesu”.

Xiaomi zostało oskarżone o naruszanie prywatności swoich użytkowników. Przeglądarki ma Mi Browser Pro oraz Mint Browser

mają zbierać dane umożliwiające naszą identyfikację nawet w trybie incognito i wysyłać je na dzierżawione przez Xiaomi serwery. Chińczycy póki co udają Greka, twierdząc że a) wcale nie, b) a poza tym te informacje są używane tylko w celu poprawy jakości w korzystaniu z usług Mi. Ja na szczęście, mając Xiaomi, korzystam z Opery, więc moje dane wędrowały do USA.

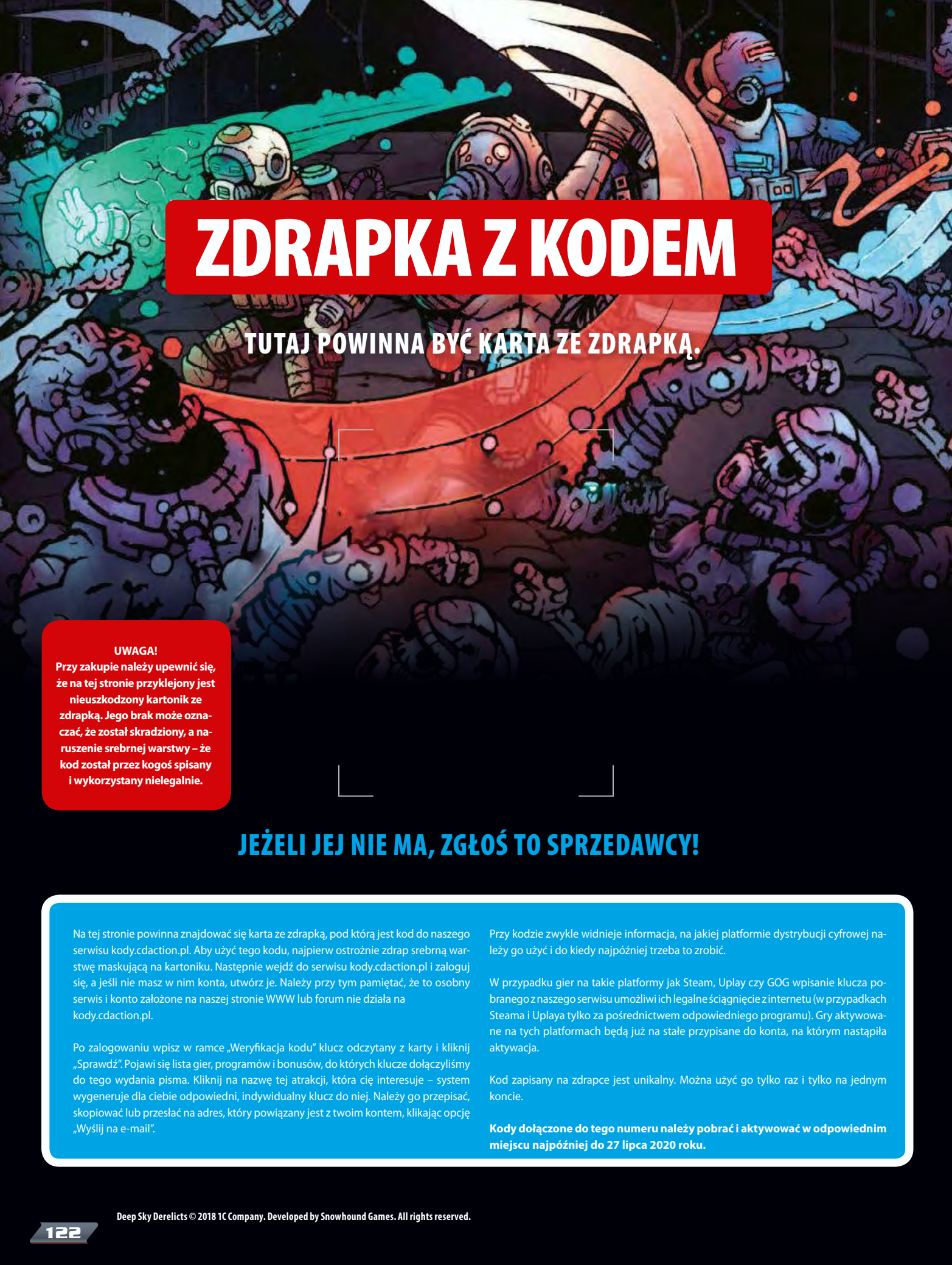
Wyciekło 90 minut game-playu The Last Of Us II, plus mnóstwo spoilerów odnośnie do fabuły itd. Sony i Naughty Dog zgodnie twierdzą, że winni są jacyś wredni hakerzy. Ale na filmiku widać, że ktoś sprawnie ogrywa to na konsoli developerskiej. Parafrazując tekst piosenki Ghostbusters – gdy nie wiesz kogo obwiniać za swe kłopoty, obwiniaj hakerów! Zawsze to brzmi lepiej niż „wkurzony crunchem pracownik”.

Po wprowadzeniu przez twórców CoD Warzone systemu dwustopniowej weryfikacji, w praktyce uniemożliwiającej zbanowanym wcześniej cheaterom zakładanie nowych kont, w internecie aż huczy od ich pretensji, typu „Stworzyłem ponad 20 kont. Połowa z nich została zbanowana zanim w ogóle uruchomiłem grę”. To nieuczciwie, tak chamsko traktować oszustów, jak oni mogli? Panowie czipierzy, może jakiś grupowy pozew o dyskryminację wysmażyć? [Smg]

Pierwsze spojrzenie na rozgrywkę: **zanuż** się w erze wikingów.

Assassin's Creed Valhalla - news (updates.ubisoft.com) - [zobacz, jak to wygląda](#)

Taką dostałem zachętę prosto z Ubisoftu na swoją skrytkę pocztową. No dobrze, a co będzie jak już się zanurzymy i pocujemy się tym znóżeńi?



ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu” klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź”. Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail”.

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 27 lipca 2020 roku.

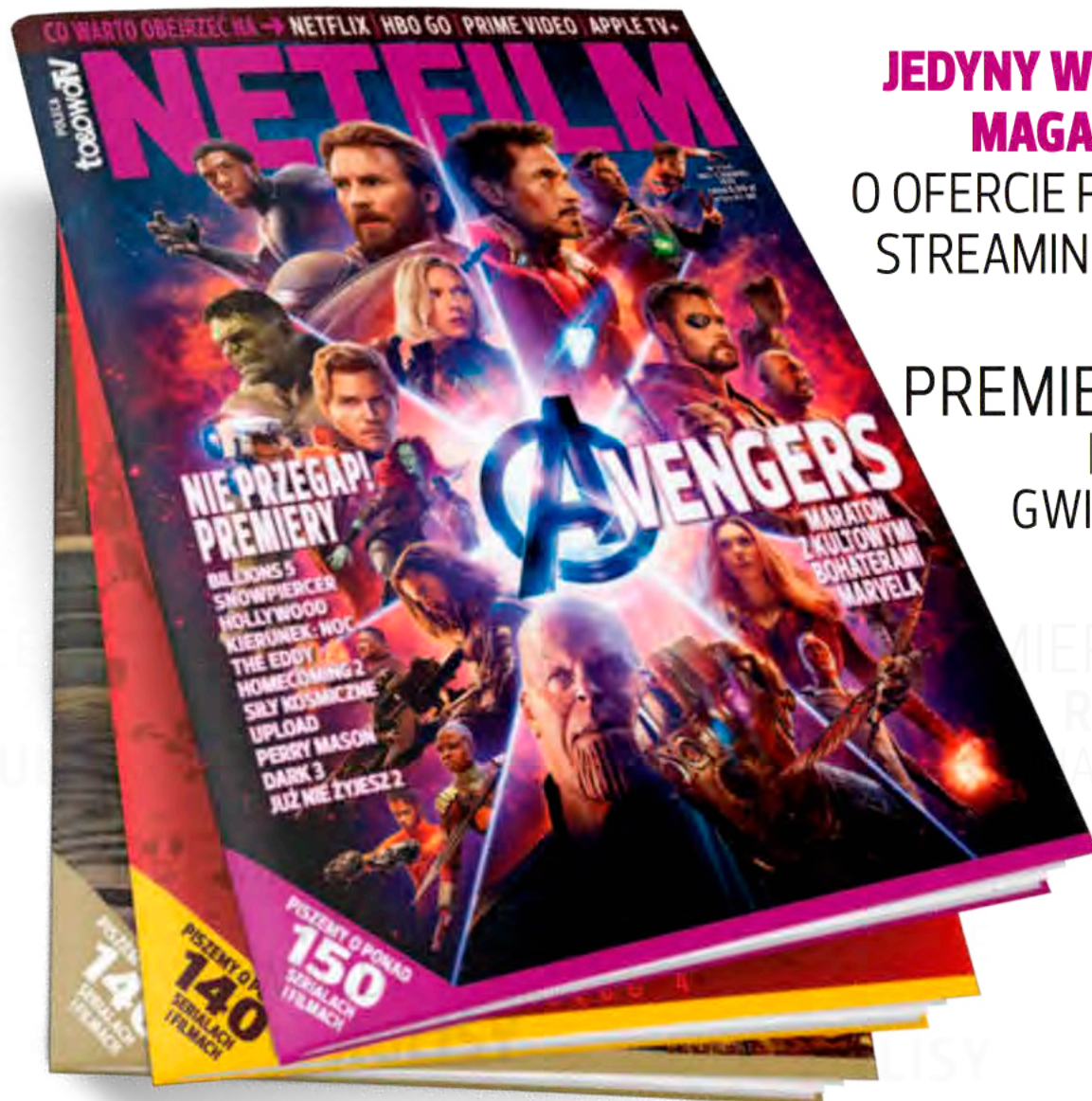
POLECA
to&owoTV

NETFILM

PONAD 150 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO | APPLE TV+

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE



JEDYNY W POLSCE
MAGAZYN

O OFERCIE PLATFORM
STREAMINGOWYCH

PREMIERY
RECENZJE
GWIAZDY
KULISY

SZUKAJ W PUNKTACH SPRZEDAŻY
PRASY ORAZ NA [E-KIOSK.PL](https://e-kiosk.pl)
PRENUMERATA DOSTĘPNA NA [CZYTEL尼亚.PL](https://czytelnia.pl)



JBL

HARMAN



JESZCZE LEPSZY!

 **Bluetooth®**



JBL CHARGE4

WATERPROOF

**DO 20 GODZIN
PRACY ⚡**

POWERBANK



JBL

DARE TO LISTEN!

www.jbl.pl

© 2020 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.